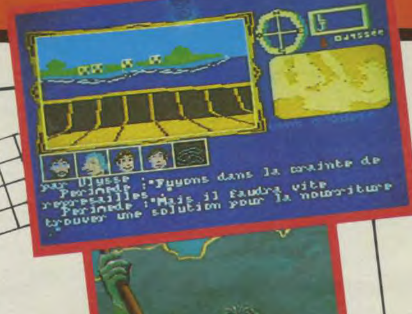


8F
AMSTRAD
MAGAZINE
N° 19
FEVRIER
1987
19 F
DOSSIER
BUREAUTIQUE :
SILENCE
ON TRAVAILLE !
REDACTEUR
EN CHEF
JANVIER
SRAM II,
BOB WINNER,
TRIVIAL PURSUIT :
CHUT ON JOUE !
M 1157 - 19 - 19,00 F
3791157019003 00190

A CROQUER POUR MA BECANE!











SRAM 2

SRAM 2 ou la revanche de Cinomeh. Ce jeu d'aventure, aussi intelligent que SRAM 1, vous entraînera dans un univers encore plus riche, encore plus beau, encore plus envoûtant. Par Jacques Hémonic, Serge et Ludovic Hauduc.

AMSTRAD CPC DISQUETTE

1001 BC
A MEDITERRANEAN ODYSSEY

Plongez dans l'Aventure : revivez en temps réel le voyage éprouvant d'Ulysse sous la menace des monstres et des dieux antiques. A vos côtés, des compagnons de route autonomes. Bruitages, graphismes, animations, dialogues intelligents... Un jeu d'aventure exceptionnel, par Pierre Giroud.

AMSTRAD CPC CASSETTE ET DISQUETTE

HARRY & HARRY

Chicago 1930. Vous n'y étiez pour rien, mais vous voilà bien traqué par les hommes du Boss. Drôle, inquiétant, plein de suspense, ce jeu d'aventure est digne des meilleurs Thrillers américains. Par Jean-Marc Menou et Johan Robson.

AMSTRAD CPC DISQUETTE



ERE INFORMATIQUE

Distribution FRANCE : 48.97.44.44
Télex : 232372F

1, bd Hippolyte Marquès 94200 Ivry s/Seine. tél. 45.21.01.49
Télex EREINFO 261041F

TOUJOURS UNE ÈRE D'AVANCE

RC B 327 327 839

SOMMAIRE
N°19
FEVRIER 87



Directeur de la publication: Jean Kaminsky.
Assistante de direction : Sabine Planque.
Rédactrice en chef : Mireille Massonnet. **Rédacteur en chef adjoint :** Frédéric Nardeau. **Comité de rédaction :** Eric Charton, George Brize, Michel Merlet, Pierre Squelart, René-Paul Spiegel.
Fabrication. Secrétaire générale de la rédaction: Françoise Kergreis. **Secrétaire de rédaction:** Suan Ajirent. **Maquettistes:** Jean-Jacques Galmiche, André Levy, Marc Soria. **Couverture :** Eric Ucla. **Illustrations :** Dominique Carrara. **Ont collaboré :** Patrick Yoann, Guillaume Ponticelli, Eric Mistelet.
Publicité. Chef de publicité: Jean-Yves Primas. **Assistante de publicité:** Françoise Fontaine.
Services administratifs. Comptabilité : Sylvie Kaminsky.
Commission paritaire: en cours. **Dépôt légal:** 1er trimestre 1987.
Photocomposition: Compo Imprim, 94250 Gentilly. **Imprimé par** La Haye les Mureaux. **Edité par:** Laser Magazine, 55, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris.

AMSTRAD MAGAZINE est une publication strictement indépendante et n'a aucun lien vis-à-vis de la société Amstrad.

Attention nous avons déménagé !

Veuillez tous noter notre nouvelle adresse : Amstrad Magazine, 5/7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 SAINT-MANDE. Tél. 43.98.22.22. Vous y trouverez : la régie publicitaire, les services administratifs de Laser SARL et la rédaction.

AMSTRAD MAGAZINE MODE D'EMPLOI

Attention : changement de numéro de téléphone.

La permanence téléphonique effectuée par le responsable listings a lieu au : 16.1.43.98.01.70 les lundis et vendredis matins de 10 h à 13 h et les mercredis après-midi de 15 h à 18 h exclusivement.

Pour tous problèmes d'abonnements et de commandes, il vous faut appeler notre siège administratif au : 16.1.43.98.01.71.

Enfin, nous sommes désolés de vous apprendre que nos numéros 1, 2 et 3 sont totalement épuisés. N'en commandez donc plus !

EDITO
Joueurs et professionnels : la cohabitation du monde Amstrad

A l'heure où je vous écris ces quelques lignes il n'y a plus de bruit dans nos bureaux, plus de bruit non plus dehors : les pas des derniers piétons de Saint-Mandé sont étouffés par la neige et les voitures n'essayent même plus de patiner dans les petites rues verglacées. Nous restons quelques irréductibles Amstradistes pour assister à la naissance de notre petit dernier : on l'appelera 19 ! Je profite de tout ce silence pour vous le présenter : "Silence on travaille, chut on joue" !

Ce premier numéro complétement réalisé en 1987 a d'une certaine manière valeur de symbole pour nous : le monde des fervents d'Amstrad évolue très rapidement pas forcément comme certains mauvais oracles voulaient le prédire. Si beaucoup d'entre vous viennent juste d'entrer dans la grande famille "saurienne" uniquement pour travailler, d'autres jouent de plus en plus : les CPC se sont vendus mieux que des petits pains pour les fêtes de Noël. Cela nous confirme une impression : l'année qui débute va donc encore une fois voir cohabiter joueurs impénitents et travailleurs acharnés. La chute des ordinateurs pour jouer, des jeux micros de haut niveau n'est pas encore à l'ordre du jour.

Alors que vive la cohabitation !!! Avec dans la même revue un dossier sur la bureautique : quoi de plus sérieux qu'un traitement de textes et un tableur ; et des jeux complètement extraordinaires : Bob Winner, Sram II, Trivial Pursuit... faites votre choix, (ou si vous nous en croyez, achetez-les tous, même si vous devez vous endêter pour deux mois).

Tous à vos joysticks, à vos souris, à vos claviers et... silence, qu'on nous laisse tranquilles avec nos Amstrad's.

Mireille Massonnet

LES SOCIÉTÉS BOUGENT

La société Micro Programme 5 nous annonce un accord de diffusion des produits de BUG. Rappelons que la société Bug développe des logiciels éducatifs tels que le "Dictionnaire Fantastique", "Apprends à Compter", ces deux logiciels appartenant à l'ensemble des systèmes auteurs de l'encyclopédie créative.
Micro Programme 5 : 82-84, boulevard des Batignolles, 75017 Paris.

Micromania, distributeur branché fonde le Club des fanas de la micro sur le 36.15



Si vous possédez un Minitel (ou ensemble micro/télématique) et que vous composez le 36.15 en tapant FUNI, puis MIC, vous arriverez sur le serveur du distributeur Micromania.
La page de présentation, avec logo de la société, vous propose différentes options : infos, logiciels, messagerie, jeux. Il suffit alors de demander des informations sur un logiciel et le serveur vous donnera un descriptif, son prix...
Il vous proposera même de passer commande et de choisir votre mode de règlement. Micromania vous permet donc de faire votre shopping informatique sur Minitel. On n'arrête pas le progrès... Vous pourrez choisir le mode de règlement de vos emplettes : par chèque, par carte bleue, en contre-remboursement. Avec votre première commande vous sera attribué un numéro et une carte de membre du club des "fanas de la Micro". Mais allez donc y voir vous même...

French utilities bons plans pour les Rennais de Micro-C

Micro-C à qui l'on doit notamment PCW Paint, Cherry Paint et Ramdisk etc. vient de signer des accords avec l'éditeur anglais Siren Software. Ces accords portent sur l'exportation et la distribution en Angleterre de logiciels utilitaires français. Micro-C nous informe, pour la petite histoire, que ces accords sont intervenus grâce à Amstrad Expo durant laquelle nos amis de Micro-C Rennes ont pu rencontrer leurs homologues britanniques en visite sur le Salon.
Cette distribution en Angleterre d'utilitaires français est, en effet, assez rare et mérite d'être soulignée.

Ça bouge chez Loriciels !

Dès septembre 1986, Loriciels a commencé à prendre ses aises en déménageant à Rueil dans 1 500 m² de bureaux et d'entrepôts. Dans un même temps, Loriciels restructure sa distribution par la création de Loridif, nouveau département qui permet à Loriciels, grâce à une distribution intégrée, d'être encore plus près du revendeur et donc de l'utilisateur. Ce dernier n'a pas été oublié dans la rentrée 86 de Loriciels puisque, pour lui, ont été sortis pas moins d'une quinzaine de titres "chocs", dont Bob

Winner avec ses images digitalisées...
Mais le plus grand changement apparaît au niveau de la structure même de la société Loriciels. Celle-ci, fondée il y a trois ans sous forme de SARL, devient S.A. (entendez Société Anonyme). Augmentation de moyens, de capitaux et modification dans le Conseil d'Administration. Laurent Weill est désormais Président Directeur Général, Marc Bayle est Directeur Général tandis que Philippe Seban est nommé Directeur de la communication.
L'édition française se porte bien, merci...

AMSTRAD'GOES TO USA

Amstrad déjà présent sur le marché américain, de par les accords passés avec le distributeur Sears pour les PCW, a présenté ses PC 1512 au CES de Las Vegas. Ce serait, d'après notre confrère CTW, le distributeur Vidco Inc (à Dallas) qui prendrait en charge la distribution du 1512 (à la place des Commodore qu'il référençait jusqu'à lors). Vidco, engagé depuis huit ans dans la distribution informatique et principal distributeur de Canon aux USA a donc été finalement préféré à tous les autres distributeurs pressentis par Amstrad pour ce lancement du 1512 aux États-Unis.

LA VIE DES CLUBS

Une section informatique Amstrad à Gradignan

Delta-Plus, club Micro-informatique de Gradignan nous prie d'informer nos lecteurs de la création d'une section Amstrad. Cette section est ouverte tous les jeudis de 19 à 21 heures. Si vous souhaitez adhérer à ce club, vous pouvez demander des renseignements complémentaires à :
Delta Plus - Section Amstrad
Maison de la nature
39-41, rue du Moulineau
33170 Gradignan.
Tél. : (16) 56.89.51.74 (de 19 heures à 21 heures).

Le Raincy se lance dans la micro avec Amstrad

La Maison des Jeunes du Raincy nous informe de la création d'une nouvelle activité dans ses locaux : le club informatique vient d'ouvrir ses portes.
Le matériel mis à la disposition des membres de l'Association se compose actuellement de quatre CPC 6128, un double lecteur de disquette, une imprimante, un synthétiseur vocal, un photocopieur et différents accessoires (joysticks, etc.).
De nombreux logiciels sont disponibles tant en langage de programmation qu'en pédagogiques, utilitaires, jeux et logiciels professionnels. Des livres et revues peuvent également être consultées sur place. La cotisation s'élève à 320 F pour les adultes, 160 F pour les jeunes de moins de 18 ans (cotisation trimestrielle).
Pour tout renseignement complémentaire, vous pouvez contacter M. Selosse, Directeur de la Maison des Jeunes, Raincy Informatique, 65, allée du Jardin-Anglais, 93340 Le Raincy. Tél. : 43.81.54.15.

Amstrad sans frontière

On nous annonce la création d'un nouveau Club Amstrad/Schneider dans la région de Charleroi. En fait, ce Club est situé près de la frontière chez nos voisins Belges. Si vous habitez la Belgique ou la région de Charleroi, sachez qu'un Club Amstrad est à votre disposition.
Vous pourrez avoir des informations supplémentaires en vous adressant à : Micro-Club Amstrad/Schneider, 32, rue de l'Église, 6558 Lobbes, Belgique. Tél. 071/59.22.58.

Informatique et éducation : deuxième édition

La ligne Française de l'enseignement, Fédération Départementale des Oeuvres Laïques du Pas-de-Calais, réédite son festival « L'Informatique et l'Education ». A cette occasion, elle organise un nouveau concours de création sur le thème des éducatifs. Ce concours concerne quatre sections principales : écoles maternelles et CP, écoles primaires (CE et CM), élèves des collèges et lycées, adultes et "toutes catégories".
Les travaux effectués devront parvenir avant le 9 mars 1987 à :
F.O.L. - INF,
B.P. 8,
62131 VERQUIN.
De nombreux lots récompenseront l'ensemble des participants et sont acceptées les créations en langages évolués, langages d'auteurs, dessins et programmes en Logo, les dessins ou journaux scolaires réalisés sous logiciel d'application... L'inscription et le règlement sont à retirer à la F.O.L., 1, route Nationale, 62131 Verquin. Tél. : (16) 21.66.34.08.

Concours Tarzan : suite et fin...

Qu'elles étaient belles vos grilles... Presque du Maître Capello... Bon, tout cela pour vous dire que nous en avons reçu plein, plein, plein. Et c'est tant mieux. Malheureusement, il nous a bien fallu faire un choix, dont nous vous livrons les résultats ainsi que les cinq grilles gagnantes.

Du premier au cinquième prix

DE RIDDER Michel
PEDARD Philippe
BULTEL François
CHRETIEN Daniel
IMBERDIS J. Luc

Du sixième au dixième prix

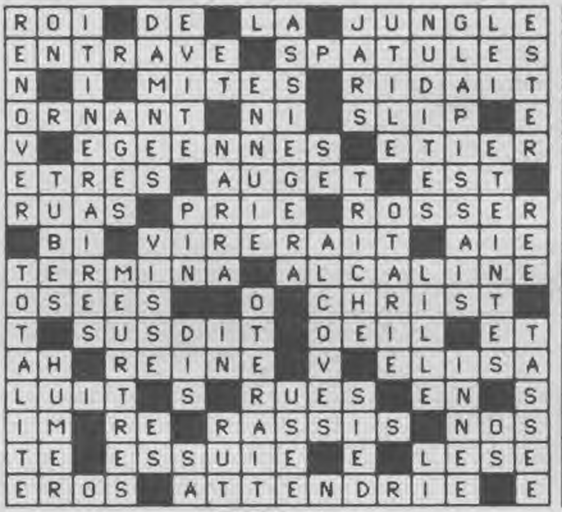
ASTOR Christian
PEDRERO Michel
DEJEAN René
SABATIER Philippe
SCHUDDINCK Gérard

Du onzième au vingt cinquième prix

GARCIA-LOPEZ François-Xavier
GABERAN Philippe
PENEY Pascale
BOULLET J.Pierre
MONTAGNE Anne
SOULLARD André
LIBERPREY Marc
RICHARD David
LITAUDON Patrick
BETTI Stéphane
BILSKI Xavier
QUETELARD Christian
GRODARD Alain
HERLIN Thierry
PARMENTIER François

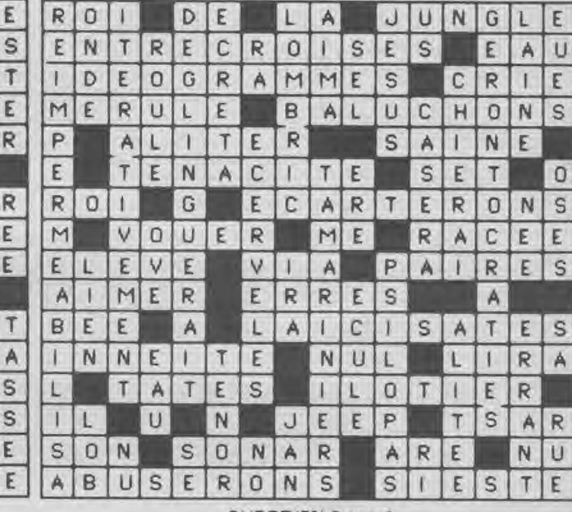
R	O	I	■	D	E	■	L	A	■	J	U	N	G	L	E
A	P	N	E	E	■	T	A	S	■	O	P	E	R	A	S
S	O	C	I	O	L	O	G	I	Q	U	E	M	E	N	T
S	T	A	N	D	■	P	O	L	A	I	R	E	■	D	O
E	H	■	H	O	R	O	M	E	T	R	I	E	■	■	C
M	E	H	A	R	I	■	O	S	A	■	S	N	O	B	S
B	R	E	R	A	■	R	R	■	R	■	E	S	S	E	■
L	A	■	D	N	I	E	P	R	■	A	■	■	E	N	D
E	P	I	■	T	A	C	H	E	O	M	E	T	R	I	E
R	I	D	E	■	C	E	E	■	P	B	■	A	■	■	C
O	E	U	V	R	O	N	S	■	I	E	L	G	A	V	A
N	■	M	E	■	P	S	■	B	A	R	I	L	■	A	L
T	H	E	R	M	O	E	L	E	C	T	R	I	Q	U	E
■	O	E	T	A	■	U	E	L	E	■	A	O	U	T	E
M	I	N	U	T	E	R	■	L	E	S	I	N	E	R	■
E	R	S	E	A	U	■	L	E	S	■	S	I	L	E	X

PEDARD Philippe



R	O	I	■	D	E	■	L	A	■	J	U	N	G	L	E
E	N	T	R	A	V	E	■	S	P	A	T	U	L	E	S
N	■	I	■	M	I	T	E	S	■	R	I	D	A	I	T
O	R	N	A	N	T	■	N	I	■	S	L	I	P	■	E
V	■	E	G	E	E	N	N	E	S	■	E	T	I	E	R
E	T	R	E	S	■	A	U	G	E	T	■	E	S	T	■
R	U	A	S	■	P	R	I	E	■	R	O	S	S	E	R
■	B	I	■	V	I	R	E	R	A	I	T	■	A	I	E
T	E	R	M	I	N	A	■	A	L	C	A	L	I	N	E
O	S	E	E	S	■	■	O	■	C	H	R	I	S	T	■
T	■	S	U	S	D	I	T	■	O	E	I	L	■	E	T
A	H	■	R	E	I	N	E	■	V	■	E	L	I	S	A
L	U	I	T	■	S	■	R	U	E	S	■	E	N	■	S
I	M	■	R	E	■	R	A	S	S	I	S	■	N	O	S
T	E	■	E	S	S	U	I	E	■	E	■	L	E	S	E
E	R	O	S	■	A	T	T	E	N	D	R	I	E	■	E

IMBERDIS J Luc



R	O	I	■	D	E	■	L	A	■	J	U	N	G	L	E
E	N	T	R	E	C	R	O	I	S	E	S	■	E	A	U
I	D	E	O	G	R	A	M	M	E	S	■	C	R	I	E
M	E	R	U	L	E	■	B	A	L	U	C	H	O	N	S
P	■	A	L	I	T	E	R	■	■	S	A	I	N	E	■
E	■	T	E	N	A	C	I	T	E	■	S	E	T	■	O
R	O	I	■	G	■	E	C	A	R	T	E	R	O	N	S
M	■	V	O	U	E	R	■	M	E	■	R	A	C	E	E
E	L	E	V	E	■	V	I	A	■	P	A	I	R	E	S
A	I	M	E	R	■	E	R	R	E	S	■	■	A	■	■
B	E	E	■	A	■	L	A	I	C	I	S	A	T	E	S
I	N	N	E	I	T	E	■	N	U	L	■	L	I	R	A
L	■	T	A	T	E	S	■	I	L	O	T	I	E	R	■
I	L	■	U	■	N	■	J	E	E	P	■	T	S	A	R
S	O	N	■	S	O	N	A	R	■	A	R	E	■	N	U
A	B	U	S	E	R	O	N	S	■	S	I	E	S	T	E

CHRETIEN Daniel

R	O	I	■	D	E	■	L	A	■	J	U	N	G	L	E
A	T	O	M	I	S	T	I	Q	U	E	S	■	O	I	L
D	E	N	A	T	T	E	■	U	N	T	E	L	■	S	U
I	R	I	S	■	E	S	S	A	I	E	■	A	C	T	E
C	A	S	S	E	R	■	■	R	O	S	A	C	E	E	S
E	T	A	U	X	■	O	D	I	N	■	C	E	P	E	■
L	■	T	E	■	D	I	E	U	■	A	T	R	E	■	U
L	A	I	S	S	E	E	■	M	A	N	I	E	■	A	S
E	G	O	■	A	C	■	F	■	I	N	F	E	S	T	E
S	A	N	G	U	I	N	A	I	R	E	S	■	E	T	■
■	C	S	A	R	D	A	S	■	S	E	■	G	R	E	S
M	E	■	G	E	A	N	T	E	■	S	I	R	E	N	E
A	M	I	E	■	■	A	E	D	E	■	L	E	N	T	■
R	E	D	■	C	E	S	■	I	L	E	■	S	A	I	E
I	N	E	D	I	T	■	E	T	A	U	X	■	D	O	S
E	T	E	U	L	E	■	S	E	N	T	I	M	E	N	T

BULTEL François

R	O	I	■	D	E	■	L	A	■	J	U	N	G	L	E
A	U	N	E	E	■	S	U	P	P	U	T	E	E	■	N
F	R	O	N	C	A	■	S	O	U	R	I	R	O	N	T
I	■	V	O	I	L	E	■	T	R	I	L	O	G	I	E
O	P	E	■	M	U	T	E	R	■	D	E	N	R	E	E
T	U	■	M	A	N	A	■	E	M	I	S	■	A	S	■
S	T	A	E	L	■	I	L	■	O	C	■	O	P	■	U
■	S	U	C	E	R	■	E	P	I	T	A	P	H	E	S
A	C	T	E	■	O	R	■	R	■	I	N	T	I	M	E
P	H	E	N	O	M	E	N	O	L	O	G	I	Q	U	E
O	■	L	A	D	A	N	U	M	■	N	U	Q	U	E	■
D	I	S	T	E	N	D	■	P	A	N	S	U	E	■	O
E	R	■	S	■	C	O	N	T	R	E	T	E	M	P	S
S	I	L	■	P	A	R	E	E	■	L	U	■	E	R	E
■	S	E	P	T	I	M	O	■	L	■	R	E	N	I	E
S	E	V	I	T	■	I	N	D	I	G	E	S	T	E	S

DE RIDDER Michel

DIVERS

Marion Vannier : cinq colonnes à la "Une"

En effet, les utilisateurs d'Amstrad ont peut-être remarqué en kiosque la couverture du numéro 24 de notre confrère « Challenge », le magazine des nouveaux conquérants. Marion Vannier, PDG d'Amstrad France a eu les honneurs de la pre-



Licence officielle attribuee par Temco, Ltd, au Japon

BOMB JACK II

En vente en France le 11 Fevrier

CBM-64 Amstrad Spectrum

elite

Spectrum	Cassette
Amstrad	Cassette
Amstrad	Disque
Commodore	Cassette
Commodore	Disque
CB/Chèque bancaire	

Les meilleurs titres Elite sont disponibles auprès des bons concessionnaires de logiciels.

ELITE SYSTEMS SARL
1 Voie Félix Eboué, 94000 Créteil, Paris
Tél: 43.39.23.21
Télex: 220 064, ext 3076

Deretour de ses premieres cabrioles sur l'ecran, voici Jack dans un tout nouveau jeu d'arcade.

Cette fois-ci il s'agit d'un super nouveau jeu de combat – en fait on pourrait appeler ca une attaque "Jack".

elite



Les Meilleurs JEUX D'ARCADE
Partez pour le monde du fantastique. Le jeu de cafe le plus marquant de l'annee. 'Sega' vous invite a voyager dans le futur–avec le fascinant jeu d'action en 3 dimensions qui bouleverse le monde des jeux de cafe. Mettez vos nerfs a l'epreuve. Soyez Vigilant et preparez vous a un voyage dans le futur riche en–emotions.
Scoubidou et son dessin anime informatise. Apres des mois d'elaboration, le voici enfin–scoubidou et son dessin anime tout a fait hilarant–concu et protege par Gargoyle Games. Scoubidou est un jeu d'arcade action. Tres Rapide, a la fois amusant et passionnant. 'Scoubidoubidou'.
"1986 : Hanna-Barbera, Productions, Inc."
Spectrum Cassette
Amstrad Cassette
Amstrad Disque
Commodore Cassette
Commodore Disque
CB/Chèque bancaire
Homologation officielle Coin-Op Classic
SPACE HARRIER
Ecran de tir de differents types d'ordinateurs.
SCOOBY-DOO
Les meilleurs titres Elite sont disponibles auprès des bons concessionnaires de logiciels.
ELITE SYSTEMS SARL
1 Voie Félix Eboué, 94000 Créteil, Paris
Tél. : 43.39.23.21
Télex : 220 064, ext 3076
elite


4 Grands
elite
HITS EN 1 HIT PAK
elite
COMMANDO
AIRWOLF
Frank Bruno's BOXING
BOMB JACK
4 EN 1
POUR ORDINATEURS
Spectrum
Commodore
Amstrad/
Schneider
C16 Cassette
Commodore
Amstrad/
Schneider
Disk
Ne manquez pas
le prochain
HIT PAK
HIT PAK
Anchor House, Anchor Road, Aldridge, Walsall WS9 8PW, West Midlands. Tel: (0922)59165



DIGITAL INTEGRATION
ocean
ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE
They sold a
MILLION
#3
FIGHTER PILOT
RAMBO
FIRST BLOOD PART II
HITSQUAD
A RASSEMBLE
4 TITRES
EXTRAORDINAIRES
DANS SON
NOUVEL
ALBUM
KUNG-FU MASTER
THE OFFICIAL COIN-OP GAME
GHOSTBUSTERS
AU PROGRAMME
UN JEU D'ART MARTIAL,
UN COMBAT DANS LA JUNGLE,
UN COMBAT AERIEN,
ET BIEN SUR
UNE CHASSE AUX
FANTOMES!!
DISPONIBLES DANS
UN FABULEUX
ALBUM POUR
AMSTRAD,
COMMODORE
ET
SPECTRUM.
CHEZ TOUS LES BONS
REVENDEURS DE LOGICIELS
The Hit SQUAD
LES MEILLEURS
PARMI LES MEILLEURS
The Hit SQUAD





mière de couverture avec pour sous titre : "Marrion Vannier, la réussite 86". A l'intérieur du magazine, un long article est consacré à Marion Vannier et à la situation d'Amstrad sur le marché international. La rançon du succès...

Bonne nouvelle... les prix baissent

Amstrad France baisse ses prix, ce ne sont pas les utilisateurs qui vont s'en plaindre ! Les nouveaux prix "conseillés" sont donc : 1 990 F pour un 464 monochrome, 2 990 F pour un 464 couleur, 2 990 F pour un 6128 monochrome, 3 990 F pour un 6128 couleurs. Le PCW 8256, quant à lui passe à 4 730 F, tandis que le 8512 est maintenant à 5 926 F HT.
Si vous souhaitez vous offrir une DMP 2000, elle est désormais vendue 1 990 F. Que demander de plus ?

Intimité...

Oui, on vous parle un peu de nous juste le temps de trois petites informations, "hyper" importantes :
— La couverture du numéro 17 d'Amstrad Magazine (vous vous souvenez : les crocos qui allaient vers la Grande Halle) a été réalisée par Eric Ucla, et non José Torrès comme nous l'avions annoncé... bêtement ! Honte à nous !
— La couverture du numéro 18, dessinée par Didier Bouchon a été réalisée grâce au logiciel "Explorateur 3" de Ere Informatique.
— Nous pouvons enfin vous annoncer avec une joie non simulée que Eric Boulou N'ba n'était autre qu'Eric Benichou, alias Eric Charton.

Rester branché permet parfois de gagner son informatique...

A l'occasion d'Amstrad Expo avait été organisé, sur le serveur "Sévil" de la Cité des Sciences à La Villette, un concours télématique doté d'un 6128 pour prix. La gagnante de ce concours est Madame Baudy, habitant Rennes. Âgée de 27 ans, cette monitrice éducatrice pour enfants handicapés mentaux a suivi des stages d'informatique dans le cadre de sa formation. Ne possédant pas d'Amstrad, c'est par hasard, en interrogeant le serveur de La Villette sur les expositions et manifestations de la Cité des Sciences, que Madame Baudy et son mari ont eu connaissance de ce concours. Après avoir noté les questions, le couple intéressé par l'électronique et l'informatique a commencé sa quête pour les bonnes réponses auprès de revendeurs et à partir des revues informatiques auxquelles il est abonné. Heureuse initiative, puisqu'ils gagnent un CPC 6128 offert par Amstrad Magazine. Nous leur souhaitons la bienvenue parmi les utilisateurs d'Amstrad !

GÉREZ VOS CAGNOTTES

ANNONCÉS

***Astérix et le Chaudron magique** - Melbourne House.* On est parfois difficile chez nos amis anglais... Sorti depuis plusieurs mois sur d'autres micros (C64...), les responsables de la firme britannique ne croyaient pas en la possibilité de le transcrire sur Amstrad (!). Les éditions "Chip" s'y sont collées : voilà le résultat. Par Toutatis, on va quant même l'avoir ! Très style BD (normal, non ?) ce logiciel a l'air bigrement sympathique. Au fait, Astérix et le chaudron magique se prononce "Asterix and the magic cauldron". Ils sont fous ces anglais...

***Big Band** - Softhawks.* Livré sous forme de deux disquettes bourrées à craquer de quelques 443 Ko d'images compactées, Big Band est... vous l'aviez deviné, un nouveau jeu d'aventure avec (disent-ils) un "zeste de jeu de rôle et d'arcade". Tout un programme au cours duquel vous vous retrouverez dans la peau d'un malfrat tout juste sorti de prison, étroitement surveillé par l'implacable et incorruptible commissaire Lecoq assisté de sa troupe. Encore un peu de patience pour savoir si vous savourerez votre liberté retrouvée ou si vous retournerez directement en prison (sans passer par la case Départ et sans toucher 20 000 francs...)

***Mercenary** - Novagen.* Nous, on n'aime pas les mercenaires... Sorti sur C 64 depuis plusieurs mois, ce jeu a tenu le haut des hits anglais. Mais on vous dit qu'on n'aime pas les mercenaires ! L'adaptation sur Amstrad a pris environ huit mois, pour un jeu mêlant simulation de vol, aventure, arcade et graphismes en trois dimensions. Dommage qu'on n'aime pas les mercenaires... tout compte fait, un petit coup d'œil aux photos d'écrans n'engage à rien. Hum ! On n'aime pas les mercenaires mais on va peut-être faire une petite exception pour vous mijoter un test complet de celui-ci, dès qu'on l'aura reçu, ce qui ne saurait tarder. Pourvu que les PTT ne se mettent pas en grève !!

***Les templiers d'Orven** - Loriciels.* Annoncé comme un superbe "jeu de rôle pour les purs et durs", ce petit dernier de Loriciels risque encore de faire d'heureux aventuriers et le désespoir des familles délaissées. Donjons, citadelle investie par des pirates, dieux mythologiques, dragons et trésors à retrouver seront au rendez-vous. Les templiers d'Orven est une grande aventure, un jeu de rôle où vous aurez à former des équipes, créer des personnages et à les armer pour vaincre... Bientôt disponible en version cassette et disquette. A suivre...

***Bal Breaker** - CRL.* Dans ce jeu d'arcade en 3-D, vous devrez détruire un mur de briques derrière lequel sont enfermées des créatures inamicales. Classique, ce jeu du "mur de briques" n'a jamais cessé d'évoluer et d'inspirer de nouveaux créateurs : celui-ci risque de vous faire perdre votre sang froid. Patience et réflexes seront pourtant nécessaires pour parvenir aux niveaux supérieurs. Bientôt sur vos écrans (et pour une fois avant tous les autres micros... et toc !)

***Tau Ceti** - CRL.* Encore un Tau Ceti ? C'est génial, certes, mais Tau Ceti I, Tau Ceti "Special" et maintenant une troisième version... qui va faire des heureux, puisqu'il s'agit de l'adaptation de ce très célèbre jeu pour les PCW 8256/8512. Vous avez bien lu ! Encore un peu de patience et entre deux mailings et trois tableurs, vous pourrez retrouver l'ambiance des années 2050 sur la planète de Tau Ceti décimée par les épidémies. J'en connais qui commencent à se frotter les mains...

***Death or Glory** - CRL.* Typiquement arcade, Death or Glory (la Gloire ou la Mort) est un jeu dans lequel vous aurez à combattre, à bord de votre vaisseau spatial, des hordes d'envahisseurs ennemis pas du tout armés de bonnes intentions... Et une petite "Guerre des Etoiles", une ! Disponible en février pour Amstrad et Sinclair Spectrum.

***Le syndrome** - Cobra Soft.* Il s'agit d'un jeu basé sur la peur de ce qu'on appelle le "syndrome chinois", c'est-à-dire la fusion par emballement d'un réacteur nucléaire qui pourrait — théoriquement — traverser la terre de part en part. Ici, le problème est quelque peu différent puisque le QG de Star Wars ayant à faire face à ce problème se trouve sur la Lune. Les techniciens "habituels" ayant perdu tout contrôle sur le réacteur, vous êtes la dernière chance avant le désastre. Vous devrez alors parcourir les cent quatre-vingt quatorze salles des trois étages du complexe nucléaire pour tenter d'intervenir sur les terminaux. Aventure/arcade passionnante, votre tâche est dès le départ plus que suicidaire...

***L'Hépiss** - Cobra Soft.* Vous avez déjà vu un trou noir ? Vous en connaissez les effets ? Eh bien, vous allez connaître ! Votre station spatiale est menacée par un tel trou noir qui menace de vous réduire à néant si vous ne parvenez pas à vous échapper de l'astéroïde. Malheureusement un champ de force annule les générateurs de puissance sur lesquels vous comptiez pour votre fuite. Il vous faudra donc les réactiver en vous téléportant à travers la station. Attention, le temps vous est compté et vos réserves ne sont pas inépuisables... Bonne chance !

***Butch Hard Guy** - Advance Software.* Are you an hard Guy ? Yeahh man ! Alors votre mission sera d'aller délivrer des prisonniers de guerre (POW), d'éliminer les forces ennemies et de détruire leur arrière garde en territoire occupé... Rien que cela ! Survie en jungle, combats de rues, maniement d'explosifs etc, l'entraînement risque de ne pas être de tout repos, mais ces connaissances vous seront indispensables pour l'assaut final. Et puisque vous êtes courageux, rejoignez les commandos suicides: avec un peu de chance, on vous fera alors cadeau du badge des "Butch Hard Guy", insigne de reconnaissance de ceux qui "n'ont pas froid aux yeux". Sortie prévue en février.

Nimitz - *Martech*. Légendaire, le Nimitz a inspiré de nombreux cinéastes. Le voici maintenant en vedette dans un logiciel dont l'adaptation sur Amstrad devrait bientôt être achevée. Dans ce jeu de stratégie et d'arcade, vous prendrez donc les commandes de ce fabuleux porte-avions pour une campagne qui risque d'être plus que mouvementée... Sortie normalement prévue en février.



Catch 23 - *Martech*. Nom de votre mission : Catch 23. Véritable aventure/arcade en temps réel, vous serez entraîné dans de folles péripéties. Top secret ! Encore un peu de patience avant de découvrir totalement le but de votre mission.



Thanathos - *Durell*. Aurez-vous le courage de pénétrer dans le monde fantastique de Thanatos, peuplé de dragons, clairs de lune inquiétants, preux chevaliers et princesses à sauver ? Alors, à ces mots, le Chevalier de l'ordre de l'Amstrad empoigna son joystick et courut au devant des dangers pour sauver la princesse des griffes des monstres carnivores, des archers malfaisants qui la menaçaient... Pour une fois, les dragons seront de votre côté. Alors, prêt pour une balade à dos de dragon ?

Sigma 7 - *Durell*. A bord de votre vaisseau spatial, vous devrez trouver un chemin jusqu'à l'usine extraterrestre qui menace la civilisation terrienne, en traversant des champs de mines (aériennes) et en bravant les foudres radio-actives. La fin du monde est toute proche, mais heureusement certains veillent...

Deep strike - *Durell*. Un rêve inavoué : prendre part à une bataille aérienne dans un biplan asthmatique et poussif... Grâce à Deep strike, vous pourrez le concrétiser en vous retrouvant dans un chasseur de combat de la Première Guerre Mondiale. Loopings, descentes en vrilles, piqués mortels et toujours des assaillants à la mitrailleuse siffleuse : pas le temps d'admirer le paysage ! Vous aurez peut-être le temps d'admirer ce jeu et de conduire une escadrille, piller les dépots de carburant ennemis...

Archibald à la découverte des algorythmes - . Partant du proverbe chinois qui dit : "si un homme a faim, ne lui donne pas un poisson mais apprends-lui à pêcher", la transposition devient évidente : si vous voulez apprendre l'informatique, utiliser des programmes ne vous la fera pas connaître, le mieux étant alors de comprendre l'ordinateur... C'est le but que s'est fixé cette nouvelle collection qui propose une approche totalement inédite de l'informatique, tant sur le plan du fond que celui de la forme. Pédagogique, éducatif, il associe raisonnement et compréhension, études et jeux, réflexion et action... Ecoles, lycées, Clubs d'informatique, ce logiciel pourrait répondre à vos besoins et mérite donc qu'on s'y intéresse de plus près... Ce qui sera bientôt fait dans nos colonnes.

City slicker - *Hewson*. Aventure/arcade, ce jeu aux graphismes fins et variés va vous emmener du côté de Big Ben pour une guérilla urbaine. Enfin, presque : vous serez chargé de neutraliser un groupe de terroristes lequel n'a rien trouvé de mieux que de poser une bombe au Parlement ! Le jeu démarre donc à la Tour de Londres. Rappelez-vous que vous n'aurez que seize heures pour retrouver votre équipe de déminage (et son équipement) partie fêter on ne sait trop où, on ne sait trop quel événement aux quatre coins de la capitale. Drôle de visite... la relève de la Garde sera pour plus tard...

Le chevalier blanc - *Cobra Soft*. Le Roi a placé toute sa confiance en votre courage et votre adresse pour lui ramener sa fille retenue prisonnière par des êtres étranges. Seulement comment y arriver ? Tous ceux qui ont tenté de pénétrer dans leur royaume n'en sont jamais reve-



nus pour en parler... "Va, nous avons confiance en toi. Tel un aigle tu survoleras le Royaume et tu la ramèneras". Ils sont drôles, eux... ce ne sont pas eux qui vont s'escrimer sur cette aventure/arcade et prendre des risques insensés !

***Massacre à la tomate** - Cobra Soft.* Après la tronçonneuse, voici Massacre à la tomate. Sauf que ce logiciel n'est pas bien méchant abstraction faite de son titre.
Très dur de s'occuper d'une pizzéria: mister Wimp, fatigué de journées harassantes et de clients exigeants, voit encore pendant son sommeil dans ses cauchemars les plus horribles, des tomates mutantes qui prennent leur revanche et qui l'attaquent ! Alors, si vous voulez aider ce pauvre mister Wimp, vous pourrez entrer dans son monde hallucinant et retrouver l'ambiance des jeux d'aventure/arcade dans des décors en 3-D style Knight Lore.

***Meurtres en série** - Cobra Soft.* Décidemment, ils ont la fibre assassine chez Cobra Soft : après Meurtre à grande vitesse, Meurtre sur l'Atlantique, c'est logique, voici Meurtres en série... L'histoire se déroule sur une petite île anglo-normande qui, pourtant à quarante kilomètres des côtes françaises, vit encore dans un monde féodal avec seigneurs, coutumes et traditions médiévales. Un bon cadre pour une nouvelle super-production. Vous devrez alors, dans cette atmosphère étrange mêlant légendes celtes, fièvre de l'or et chasse au trésor, résoudre une complexe énigme policière dont vous serez l'un des participants direct. En effet, en tant que participant, Cobra Soft a pensé à vous intégrer au logiciel (un module de digitalisation est joint à la disquette pour faire entrer votre portrait au côté des héros de cette aventure). L'île de Sercq vous tente ? Un petit voyage sur place vous ferait peut-être découvrir des indices supplémentaires... Meurtres en série se démarque des jeux d'aventure traditionnels en mêlant imaginaire et réel. Il ne vous reste plus qu'à vous en mêler...

***Calcomat PC** - Micro Application.* Premier tableur graphique sous GEM pour Amstrad PC 1512, Calcomat est principalement destiné aux professionnels. D'une capacité de 65535 lignes sur 65535 colonnes, il possède une calculatrice, éditeur plein écran, un presse papier permettant la manipulation de plusieurs cellules, formules et un module pour les représentations graphiques (selon sept types) de vos données et calculs.
Calcomat semble très puissant avec utilisation de plusieurs fenêtres autorisant la visualisation de graphiques au fur et à mesure de l'évolution de la grille de calcul. Bientôt en test, ce tableur de Micro-Application semble avoir de quoi séduire les plus exigeants avec un prix serré "spécial 1512" de 790 F TTC. Une bonne affaire à suivre...

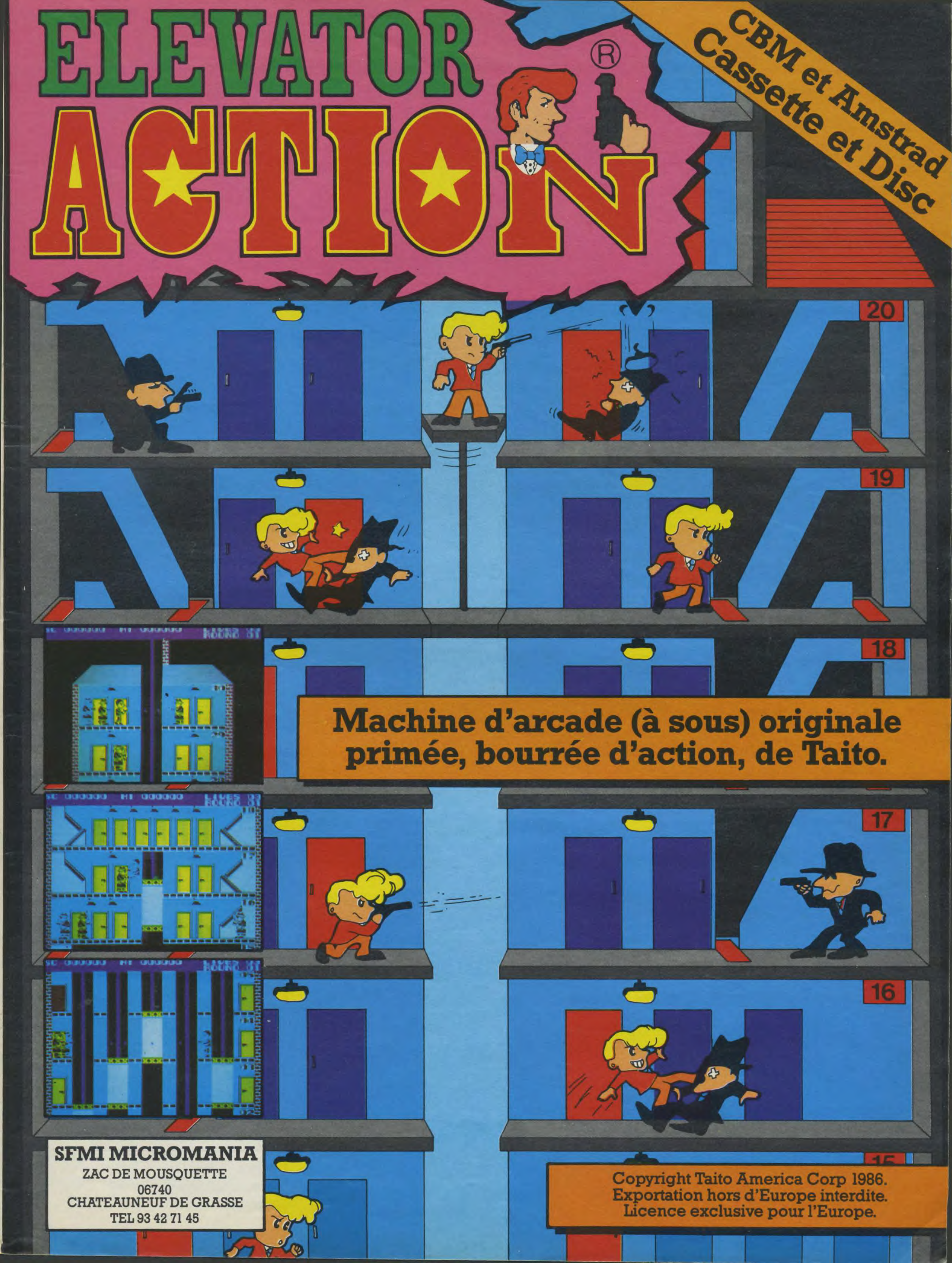
HIT-PARADE

"AMSTRAD COMPUTER USER & GALLUP"

1 — **Comp.hits 10 Vol 3** (Beau Jolly)
2 — **Trivial Pursuit** (Domark)
3 — **Apprentice** (Mastertronics)
4 — **Tomahawks** (Digital Integration)
5 — **Thrust** (Firebird)
6 — **Bomb Scare** (Firebird)
7 — **Light Force** (FTL)
8 — **5 a side soccer** (Mastertronics)
9 — **Speed King** (Mastertronics)
10 — **Harveybanger** (Firebird)
11 — **Ghosts & Goblins** (Elite)
12 — **Galvan** (Imagine)
13 — **Storm** (Mastertronics)
14 — **Tempest** (Electric Dreams)
15 — **Druid** (Firebird)
16 — **Kane** (Mastertronics)
17 — **Last V8** (Mastertronics)
18 — **Glidder Rider** (Quicksilva)
19 — **Star Firebirds** (Firebirds)
20 — **Dan Dare** (Virgin)

Nos lecteurs

1 — **They Sold a Million III** (US Gold)
2 — **Sram II** (Ere Informatique)
3 — **Cauldron II** (Palace Software)
4 — **Sapiens** (Loriciels)
5 — **Light Force** (Faster Than Light)
6 — **Traiblazer** (Gremlins)
7 — **Tempest** (Electric Dreams)
8 — **Bactron** (Loriciels)
9 — **Glidder Rider** (Quicksilva)
10 — **Knight Tyme** (Mastertronics)
11 — **Future Knight** (Gremlins)
12 — **M.G.T.** (Loriciels)
13 — **Fer & Flamme** (Ubi Soft)
14 — **Batman** (Ocean)
15 — **Gauntlet** (US Gold)
16 — **Trivial Pursuit** (Domark)
17 — **Bob Winner** (Loriciels)
18 — **Passagers du vent** (Infogrames)
19 — **Bombjack** (Elite)
20 — **Harry and Harry** (Ere Informatique)



ELEVATOR ACTION®
CBM et Amstrad Cassette et Disc
20
19
18
Machine d'arcade (à sous) originale primée, bourrée d'action, de Taito.
17
16
SFMI MICROMANIA
ZAC DE MOUSQUETTE
06740
CHATEAUNEUF DE GRASSE
TEL 93 42 71 45
Copyright Taito America Corp 1986.
Exportation hors d'Europe interdite.
Licence exclusive pour l'Europe.

Compatible avec
Equipé comme personne.



Le nouveau PC-1512 Amstrad utilise tous

Moniteur graphique monochrome, unité centrale 512 Ko, clavier, simple drive 360 Ko, souris + GEM Desk, GEM Paint et BASIC 2 :	4997 F HT
Moniteur graphique monochrome, unité centrale 512 Ko, clavier, double drive 360 Ko, souris + GEM Desk, GEM Paint et BASIC 2 :	6290 F HT
Moniteur graphique couleur, unité centrale 512 Ko, clavier, simple drive 360 Ko, souris + GEM Desk, GEM Paint et BASIC 2 :	6890 F HT
Moniteur graphique couleur, unité centrale 512 Ko, clavier, double drive 360 Ko, souris + GEM Desk, GEM Paint et BASIC 2 :	8190 F HT
Moniteur monochrome, unité centrale 512 Ko, clavier, simple drive 360 Ko, disque dur 10 Mo, souris + GEM Desk, GEM Paint et BASIC 2 :	8790 F HT
Moniteur monochrome, unité central 512 Ko, clavier, simple drive 360 Ko, disque dur 20 Mo, souris + GEM Desk, GEM Paint et BASIC 2 :	9990 F HT
Moniteur graphique couleur, unité centrale 512 Ko, clavier, simple drive 360 Ko, disque dur 10 Mo, souris + GEM Desk, GEM Paint et BASIC 2 :	10690 F HT
Moniteur graphique couleur, unité centrale 512 Ko, clavier, simple drive 360 Ko, disque dur 20 Mo, souris + GEM Desk, GEM Paint et BASIC 2 :	11890 F HT

qui vous savez.
Tarifé comme Amstrad.



les best-sellers logiciels de l'IBM PC.*

La place manque ici pour détailler les fabuleuses possibilités du nouveau PC-1512. Envoyez dès aujourd'hui le coupon ci-contre. Nous vous ferons parvenir toutes informations par retour de courrier.

* IBM est une marque déposée de International Business Machines Corp.
Lotus est une marque déposée par Lotus Development Corporation.

*** Prix public TTC généralement constaté : 5926,44 Frs.*

Lotus

Merci de m'envoyer une documentation complète sur le PC 1512.
Nom ______
Adresse ______
Code postal ______
Ville ______
Renvoyer ce coupon à :
Amstrad France, BP 12 92312 Sèvres cedex
Ligne consommateurs : 46.26.08.83

AMS 2-87

AMSTRAD
LE MORDANT INFORMATIQUE

STALLONE
COBRA







ZAC DE MOUSQUETTE.
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL: 93 42 7145.

SONDAGE

A. VOUS ET VOTRE MICRO

I. Quel est votre âge ?
☐ Moins de 14 ans
☐ de 14 à 18 ans
☐ de 18 à 30 ans
☐ de 30 à 45 ans
☐ Plus de 45 ans ?

II. Quel matériel avez-vous ?
☐ 464 seul
☐ 464 avec lecteur de disquettes
☐ 664
☐ 6128
☐ PCW 8256/8512 (si oui précisez lequel des deux)
☐ PC 1512
☐ Drive additionnel autre que 3'' Amstrad (précisez)
☐ Imprimante
☐ Aucun ordinateur Amstrad ?

III. Envisagez-vous l'achat de :
☐ Un lecteur de disquettes (précisez quel format de disquette)
☐ Une imprimante
☐ Autre périphérique (précisez)
☐ Autre ordinateur (précisez la marque et le modèle) ?

IV. Depuis combien de temps faites-vous de l'informatique ?
☐ Moins de trois mois
☐ De 3 à 6 mois
☐ De 6 mois à 1 an
☐ Plus de 1 an ?

V. Avez-vous une formation informatique ? O ☐ N☐
Quel métier exercez-vous ? .....

VI. Dans quel but utilisez-vous votre micro ?
☐ Pour jouer
☐ Pour programmer :
☐ En tant que professionnel
☐ En tant que hobbyiste
☐ Pour travailler (préciser l'utilisation)...

VI bis. Combien de temps passez-vous, en moyenne, sur votre Amstrad ?
☐ Moins de 1 heure par jour
☐ De 1 heure à 5 heures par jour
☐ Plus de 5 heures par jour !

B. VOS ACHATS

VII. Comment achetez-vous votre matériel et vos logiciels :
☐ Chez un revendeur spécialisé
☐ Grande surface
☐ Par correspondance ?

VIII. Avez-vous un revendeur près de chez vous ? O ☐ N ☐

IX. Achetez-vous beaucoup de logiciels ?
☐ Moins de 12 par an
☐ De 1 à 5 par mois
☐ Plus de 5 par mois

X. Quelles sont alors vos préférences :
☐ Jeux d'arcade
☐ Jeux d'aventure
☐ Professionnels (précisez lesquels)
☐ Utilitaires (précisez quel genre)

XI. Vous êtes-vous offert ou vous a-t-on offert des cadeaux ''Amstrad'' à l'occasion des fêtes de fin d'année 1986 ? O ☐ N ☐
☐ Matériels (précisez) ....
☐ Logiciels (précisez) ....
A combien estimez-vous le montant de ces achats ? ....

XII. Avez-vous offert des matériels ou logiciels ?
O ☐ N ☐
Précisez quoi

XIII. Possédez-vous d'autres ordinateurs ? O ☐ N ☐
Si oui quelle marque et quel modèle ? ....

XIV. Nombre de personnes utilisant l'ordinateur familial :
☐ Une : moi
☐ Autres : combien ?

C. VOUS ET AMSTRAD MAGAZINE

XV. Etes-vous abonné à Amstrad Magazine ? O ☐ N ☐

XVI. Etes-vous un lecteur :
☐ Permanent
☐ Assez régulier
☐ Occasionnel
☐ Très occasionnel

XVII. Jugez et classez selon vos préférences les rubriques suivantes

	bon	moyen	mauvais	classement
News				
Tests logiciels				
Tests matériels				
Kits				
Reportages				
Cahier ''Pro''				
Help				
Trucs et astuces				
Initiations				
Courrier				
Pa				
Listings				

XVIII. Au sujet des listings, préférez-vous :
☐ Les jeux d'arcade
☐ Les jeux de réflexion
☐ Les jeux d'aventure
☐ Les utilitaires

XIX. Tapez vous les listings parus ? O ☐ N ☐
Pourquoi ?
Souhaiteriez-vous des listings sur PC ☐ PCW ☐ ?

XX. Achetez-vous la cassette ou la disquette des listings parus ?
☐ Quelquefois
☐ Toujours
☐ Jamais

XXI. Comment trouvez-vous la présentation du magazine ?
☐ Très bonne
☐ Bonne
☐ Assez bonne
☐ Passable
☐ Mauvaise

XXII. Combien de personnes à part vous lisent la revue ? (Précisez qui) ....

XXIII. Lisez-vous d'autres revues d'informatique ? (Précisez lesquelles)
☐ Sur Amstrad
☐ Informatique générale
☐ Informatique professionnelle
☐ Presse informatique étrangère ?

XXIV. Inscrivez ici toutes vos remarques et suggestions :
....
....
....

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Code postal et ville : ....

A retourner à Amstrad Magazine/Sondage
5/7 rue de l'Amiral Courbet
94160 St MANDE



DERNIERE MINUTE ENCORE PLUS INCROYABLE!

ENSEMBLE LES LAUREATS NF
+ SILENT SERVICE
+ CAULDRON 2 — **175 F**
+ GREEN BERET

ALBUM GREMLIN
+ THE WAY OF THE TIGER
+ BEACH HEAD 2 — **115 F**
+ BARRY MAC GUIGAN BOX
+ RESCUE ON FRACTALUS

HIT PACK
+ COMMANDO — **149 F**
+ BOMBJACK
+ AIRWOLF
+ FRANCK BRUNO BOXING

MELBOURNE NF
+ EXPLODING FIST
+ ROCK N WRESTLE — **115 F**
+ STARION
+ RED HAWK

KONAMIS GREATEST HITS NF
+ GREEN BERET
+ PING PONG — **115 F**
+ HYPERSPORTS
+ YE AR KUNG FU

THEY SOLD A MILLION N°3 NF
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER
+ RAMBO — **115 F**
+ FIGHTER PILOT

AMSTRAD-GOLD HITS NF
+ BEACH HEAD 2
+ SUPER TEST DECATHLON
+ RAID — **99 F**
+ ALIEN 8

AMTICS ACCOLADE NF
+ STARQUAKE
+ SWEEVO'S WORLD
+ BOUNDER — **115 F**
+ MONTY ON THE RUN

ALBUM FIL NF
+ THE WAY OF THE TIGER
+ V!... VISITEURS — **139 F**
+ GUNFRIGHT

AMSTRAD ACADEMY NF
+ ZORRO
+ BRUCE LEE — **99 F**
+ DAMBUSTERS
+ BOUNTY BOB STR BACK

THEY SOLD A MILLION N°2 NF
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (Tennis)
+ KNIGHT LORE — **99 F**
+ MATCH DAY (Foot)

THEY SOLD A MILLION N°1 NF
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON — **90 F**
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY

NOUVEAUTES!*

ASPHALT NF	115 F
ASTERIX NF	95 F
Aventures JACK BURTON NF	95 F
BLACK MAGIC NF	89 F
BOMBJACK 2 NF	89 F
COMMANDO 86 NF	85 F
CRYSTAL CASTLE NF	95 F
CYBERRUN NF	95 F
DANDY NF	95 F
DEEPER DUNGEONS NF	95 F
ELEVATOR ACTION NF	89 F
EXPRESS RAIDER NF	95 F
FIST 2 NF	95 F
HACKER 2 NF	95 F
HEARTLAND NF	89 F
HOWARD THE DUCK NF	95 F
KAYLETH NF	89 F
LEADERBOARD (GOLF) NF	89 F
LES Pyramides d'Atlantis NF	139 F
Les cavernes de THENEBE NF	115 F
MAG MAX NF	89 F
MASTERS OF UNIVERSE NF	95 F
M'ENFIN NF	135 F
1001 BC NF	120 F
MEUTRES EN SERIES NF	259 F
PAPER BOY NF	89 F
PSI15 TRADING CPY NF	95 F
QUESTPROBE NF	95 F
SAIGON NF	95 F
SARACEN NF	89 F
SCALEXTRIC NF	119 F
SHORT CIRCUIT NF	89 F
SUPER CYCLE NF	89 F
TENTH FRAME NF	89 F
TEMPLE OF TERROR NF	95 F
TEMPLIERS NF	169 F
THANATOS NF	89 F
UCHI MATA JUDO NF	89 F
VIETNAM NF	95 F
WORLD GAMES NF	95 F

PROMO 45 F

DUN DARRACH
FRANKIE GOES TO HWD
GUTTER
HARD HAT MACK
JEUX SANS FRONTIERES
MANAGER
MICROSAPIENS
PANZADROME
RED ARROWS
WORLD CUP 86
YE AR KUNG FU

"SOLDES 35 F"

ALIEN 8 NF
BOUTY BOB NF
BRUCE LEE NF
KNIGHT LORE NF
NIGHT SHADE NF
RAID NF

5 F de réduction supplémentaire sur chaque logiciel à valoir sur la carte de fidélité pour tout achat par correspondance.

HIT PARADE

ACROJET NF	89 F
AMERICA'S CUP NF	89 F
ANTIRIAD NF	79 F
AVENGER NF	95 F
BACTRON NF	125 F
BILLY LA BANLIEUE NF	125 F
3D GRAND PRIX NF	89 F
BREAKTHRU NF	89 F
CAULDRON 2 NF	79 F
COBRA NF	85 F
CRAFTON ET XUNK NF	110 F
DESERT FOX NF	89 F
DONKEY KONG NF	89 F
1942 NF	89 F
ELECTRAGLIDE NF	89 F
FUTURE KNIGHT NF	95 F
HMS COBRA NF	259 F
GALVAN NF	85 F
GAUNTLET NF	95 F
GRAND PRIX NF	139 F
GHOST N GOBBELINS NF	85 F
HIGHLANDER NF	85 F
IKARI WARRIOR NF	85 F
IMPOSSIBLE MISSION NF	89 F
INFILTRATOR NF	95 F
INTERNATL KARATE NF	95 F
JAIBREAK NF	95 F
KNIGHT RIDER NF	85 F
KONAMI'S GOLF NF	89 F
LEGEND OF KAGE NF	85 F
MIAMI VICE NF	85 F
MONOPOLY FR	175 F
REVOLUTION NF	89 F
SAPIENS NF	125 F
SCRABBLE FR NF	175 F
SCOOBY DOO NF	89 F
SILENT SERVICE NF	89 F
STREET HAWK NF	85 F
SPACE HARRIER NF	89 F
TERRA CRESTA NF	85 F
THAI BOXING NF	85 F
THE GREAT ESCAPE NF	89 F
THE GOONIES NF	99 F
TOP GUN NF	85 F
TRAILBLAZER NF	89 F
WINTER GAMES NF	95 F
XEVIOUS NF	89 F
YE AR KUNG FU 2 NF	89 F

ALIENS NF	95 F
AFFAIRE SYDNEY NF	145 F
BATAILLE d'Angleterre NF	110 F
BATAILLE pour Midway NF	110 F
BAT MAN NF	85 F
BIGGLES NF	95 F
BOUNDER NF	85 F
CAULDRON NF	79 F
CONTAMINATION NF	110 F
DOSSIER BOERHAAVE NF	145 F
DRAGONS LAIR NF	89 F
EDEN BLUES NF	110 F
FIRELORD NF	89 F
GESTE D'ARTILLAC NF	245 F
GREEN BERET NF	85 F
GUNFRIGHT NF	89 F
HUMAN TORCH NF	95 F
HERITAGE II NF	145 F
HYPERSPORT NF	89 F
JACK THE NIPPER NF	85 F
KNIGHT GAMES NF	85 F
KUNG FU MASTER NF	89 F
L'HERITAGE NF	169 F
LIGHT FORCE NF	89 F
MACADAM BUMPER NF	120 F
MANDRAGORE NF	195 F
MARACAIBO NF	125 F
MASTER OF THE LAMPS NF	95 F
MGT NF	129 F
MISSION ELEVATOR NF	89 F
MONTY ON THE RUN NF	89 F
MOVIE NF	89 F
NEXUS NF	95 F
OMEGA planète invisible NF	249 F
PACIFIC NF	110 F
PING PONG NF	79 F
RAMBO NF	79 F
REBEL PLANET NF	89 F
ROCK'N WRESTLE NF	85 F
ROCKY HORROR SHOW NF	89 F
RODEO NF	149 F
SABOTEUR NF	89 F
SKYFOX NF	95 F
SORCERY NF	89 F
SPY TREK NF	35 F
STRIKE FORCE HARRIER NF	95 F
TANK COMMANDER NF	95 F
TARZAN NF	89 F
TAU CETI NF	89 F
THEATRE EUROPE NF	110 F
THE WAY OF EXPL FIST NF	85 F
THE WAY OF THE TIGER NF	95 F
TOBROUCK NF	119 F
TOMAHAWK NF	95 F
ZORRO NF	95 F
V!! NF	89 F

Les MICROMANES câblés savent TOUT ! grâce au premier service Minitel MICROMANIA

BRANCHEZ-VOUS MICRO 24 H/24 H

TAPEZ **FUNI** PUIS **MIC** PAR LE 3615

En Janvier et Février frais de port gratuits pour toute commande passée par Minitel



LES NEWS: soyez les premiers à connaître les dernières info micro, le hit parade, les sorties...

LES LOGICIELS : toutes les descriptions des jeux en direct organisées par nouveautés, hit parade, soldes...

LE COURRIER : utilisez votre boîte à lettre personnalisée pour lire votre courrier et poser vos questions.

LES JEUX : une surprise de Micromania ! Etes-vous assez bon pour gagner les centaines de logiciels offerts par le club!

*** NOUVEAUTES**

Les jeux présentés dans cette liste sont ceux dont la sortie est prévue pendant la période de parution de ce magazine. Compte tenu des aléas inhérents à la fabrication de logiciel, il est préférable de nous consulter pour connaître la disponibilité exacte de ces produits.

SUPER PROMOTION 3 DISQUETTES VIERGES 99 F

AMSTRAD DISQUETTES IBM - PC 1512

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf -Tél. 93.42.57.12

DERNIERE MINUTE ENCORE PLUS INCROYABLE!

MELBOURNE NF
+ RED HAWK
+ ROCK N WRESTLE **145 F**
+ STARION
+ LANCELOT

ALBUM GREMLIN
+ THE WAY OF THE TIGER
+ BEACH HEAD 2 **149 F**
+ BARRY MAC GUIGAN BOX
+ RESCUE ON FRACTALUS

HIT PACK NF
+ COMMANDO **99 F**
+ BOMBJACK
+ AIRWOLF
+ FRANCK BRUNO BOXING

KONAMIS GREATEST HITS NF
+ GREEN BERET
+ PING PONG **145 F**
+ HYPERSPORTS
+ YE AR KUNG FU

THEY SOLD A MILLION N°3 NF
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER
+ RAMBO **145 F**
+ FIGHTER PILOT

AMSTRAD-GOLD HITS NF
+ BEACH HEAD 2
+ SUPER TEST DECATHLON
+ RAID **145 F**
+ ALIEN 8

AMTICS ACCOLADE NF
+ STARQUAKE
+ SWEEVO'S WORLD
+ BOUNDER **145 F**
+ MONTY ON THE RUN

ALBUM FIL NF
+ THE WAY OF THE TIGER
+ V!... VISITEURS **195 F**
+ GUNFRIGHT

THEY SOLD A MILLION N°2 NF
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (Tennis)
+ KNIGHT LORE **140 F**
+ MATCH DAY (Foot)

THEY SOLD A MILLION N°1 NF
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON **145 F**
+ SABRE WULF
+ JET SET WILLY

1 AN DE GARANTIE TOTALE DES NOTICES EN FRANÇAIS POUR TOUS LES JEUX AMSTRAD

NOUVEAUTES !*

1001 BC NF	165 F
ASTERIX NF	149 F
ASPHALT NF	165 F
Aventures JACK BURTON NF	145 F
BLACK MAGIC NF	145 F
BOMBJACK 2 NF	139 F
COMMANDO 86 NF	139 F
CRYSTAL CASTLE NF	145 F
DANDY NF	149 F
DEEPER DUNGEONS NF	145 F
DEMAIN HOLOCAUSTE NF	245 F
DRAGONS LAIR NF	145 F
ELEVATOR ACTION NF	139 F
EXPRESS RAIDER NF	145 F
FIST 2 NF	145 F
HACKER 2 NF	149 F
HEARTLAND NF	149 F
HARRY ET HARRY NF	169 F
HOWARD THE DUCK NF	145 F
IMPOSSIBLE MISSION NF	145 F
JAILBREAK NF	145 F
KAYLETH NF	139 F
LEADER BOARD NF	139 F
Les cavernes de THENEBE NF	175 F
Les PASSAGERS du VENT NF	295 F
LE PACTE NF	199 F
Les Pyramides d'Atlantis NF	169 F
LIGHT FORCE NF	139 F
MAG MAX NF	139 F
MANHATTAN 95 NF	149 F
MASQUE NF	179 F
MASTERS OF UNIVERSE NF	145 F
M'ENFIN NF	179 F
MEURTRES EN SERIES NF	299 F
PAPER BOY NF	135 F
SAIGON NF	145 F
SARACEN NF	145 F
SCRAM 2 NF	165 F
SHORT CIRCUIT NF	145 F
SUPER CYCLE NF	139 F
TEMPLE OF TERROR NF	135 F
TEMPLIERS NF	199 F
TENTH FRAME NF	145 F
THANATOS NF	139 F
THE GOONIES NF	145 F
TOBROUCK NF	169 F
TOP SECRET NF	220 F
VIETNAM NF	145 F
WORLD GAMES NF	145 F

PROMO 75 F

BRUCE LEE
HYPERSPORT
MINDSHADOW
MOVIE
PING PONG
SUBTERRANEAN STRIKER
TLL
V !
WHO DARES WIN 2
WORLD CUP 86

HIT PARADE

ACROJET NF	139 F
ANTIRIAD NF	129 F
AVENGER NF	145 F
BACTRON NF	169 F
BILLY LA BANLIEUE NF	179 F
BOB WINNER NF	169 F
3D GRAND PRIX	140 F
BREAKTHRU NF	139 F
CAULDRON NF	125 F
CAULDRON 2 NF	130 F
COBRA NF	139 F
CRAFTON ET XUNK NF	190 F
DESERT FOX NF	139 F
1942 NF	139 F
ELECTRAGLIDE NF	129 F
FER ET FLAMME NF	249 F
FUTURE KNIGHT NF	145 F
GALVAN NF	139 F
GAUNTLET NF	145 F
GRAND PRIX NF	169 F
GHOST N GOBBELINS NF	139 F
HIGHLANDER NF	139 F
HMS COBRA NF	299 F
IKARI WARRIOR NF	139 F
INFILTRATOR NF	139 F
KNIGHT RIDER NF	135 F
KONAMI'S GOLF NF	135 F
LEGEND OF KAGE NF	145 F
MIAMI VICE NF	139 F
MONOPOLY FR NF	245 F
PACIFIC NF	139 F
REVOLUTION NF	139 F
SAPIENS NF	169 F
SCOOBY DOO NF	139 F
SCRABBLE FR NF	220 F
SCRAM NF	165 F
SILENT SERVICE NF	139 F
SORCERY NF	129 F
SPACE HARRIER NF	139 F
STREET HAWK NF	135 F
TERRA CRESTA NF	139 F
THE GREAT ESCAPE NF	145 F
THE WAY OF THE TIGER NF	120 F
TOP GUN NF	139 F
TRAILBLAZER NF	139 F
WINTER GAMES NF	145 F
XEVIOUS NF	139 F
YE AR KUNG FU II NF	139 F
ZOMBI NF	165 F
ALIENS NF	145 F
AFFAIRE SYDNEY NF	195 F
AFFAIRE VERA CRUZ NF	195 F
BATAILLE d'Angleterre NF	195 F
BATAILLE pour Midway NF	195 F
BAT MAN NF	130 F
BIGGLES NF	139 F
BOUNDER NF	125 F
CONTAMINATION NF	190 F
EDEN BLUES NF	190 F
FIRELORD NF	145 F
GESTE D'ARTILLAC NF	295 F
GREEN BERET NF	135 F
JACK THE NIPPER NF	119 F
JEUX SANS FRONTIERES NF	139 F
KNIGHT GAMES NF	135 F
KUNG FU MASTER NF	135 F
L'HERITAGE NF	189 F
MACADAM BUMPER NF	175 F
MARACAIBO NF	169 F
MISSION ELEVATOR NF	159 F
MGT NF	169 F
NEXUS NF	145 F
ROBBOT NF	169 F
RODEO NF	169 F
SKYFOX NF	145 F
STIKE FORCE HARRIER NF	129 F
TANK COMMANDER NF	135 F
TARZAN NF	145 F
TAU CETI	145 F
TENSION NF	169 F
THAI BOXING NF	129 F
THEATRE EUROPE NF	185 F
TOMAHAWK NF	145 F
YE AR KUNG FU NF	119 F
ZORRO NF	145 F

NOUVEAU IBM PC 1512

ALTERNATE REALITY NF	195 F
ANCIENT ART OF WAR NF	345 F
BRUCE LEE NF	195 F
Championship lode runner NF	195 F
DESTROYER NF	245 F
ESSEX NF	345 F
GAUNTLET NF	195 F
GRAND PRIX 500 CC NF	195 F
HACKER NF	195 F
KARATEKA NF	345 F
MASTERS OF UNIVERS NF	195 F
MIND WHEEL NF	345 F
MOVIE MONSTER NF	245 F
PCA MAN + DIG DUG + MR DO NF	195 F
PSI 5 TRADING company NF	195 F
SAIGON NF	195 F
SHANGAI NF	195 F
STRIP POKER NF	195 F
SUPER TENNIS NF	195 F
SUMMER GAMES II NF	195 F
SWORLD SAMOURAI NF	195 F
TEMPLE OF APSHAI NF	245 F
THE DAMBUSTERS NF	195 F
ULTIMA 3 NF	195 F
WINTER GAMES NF	195 F
WORLD GAMES NF	245 F

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

** Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaitre la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.*

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

AMS 2-87

NOM ....
ADRESSE ....
.... TEL ....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue CB

Date d'expiration ___/___ Signature ______

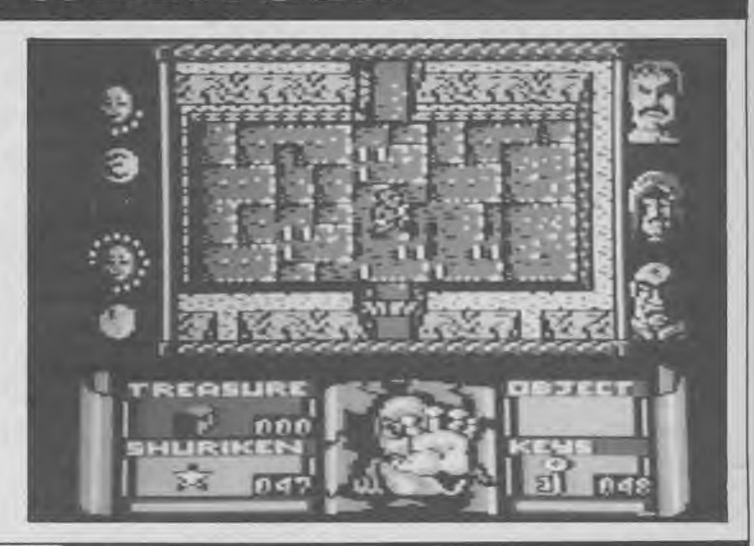
Reglement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 16 F pour frais de remboursement)

Entourez votre ordinateur de jeux : ATARI 800 AMSTRAD TO7/70 TO8 MO5 MO6 MSX C64 SPECTRUM Numéro de membre



Éditeur : Gremlin
Genre : arcade/aventure
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★
Difficulté : ★★
Appréciation : ★★★
Originalité : ★★★

AVENGER



La vengeance sera terrible

Plantons d'abord le décor. Une sorte de labyrinthe fait de haies, de portes, de rivières et de ponts. Le tout en couleurs, avec la rivière qui bouge, des araignées derrière certaines haies (qui seraient plutôt des murs, malgré leur couleur verte). Au centre du décor, un petit bonhomme qui passe d'une jambe sur l'autre en attendant que le joueur veuille bien le diriger dans ce dédale de murs-haies (ou murets). Quand on actionne la manette, le personnage reste au centre de l'écran et le décor bouge en scroling (bien fait). Où va-t-on ? Chercher des clés, des trésors et anéantir le maximum de gardiens d'un coup de pied bien placé. Très facile au premier abord, le jeu ne laisse pas gagner du premier coup. Il faudra ramasser plus d'un trésor, trouver plus d'une clé, avant de prétendre le connaître et le maîtriser complètement. Le bas de l'écran vous indiquera en permanence votre situation : nombre de trésors, d'objets, etc. N'oubliez jamais que le but du jeu c'est la vengeance !

DAN DARE

Éditeur : Virgin Games
Genre : arcade
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★
Originalité : ★★



Une astéroïde va entrer en collision avec la terre ! Et vous, Dan Dare, le pilote du futur, devez arrêter cette horreur à temps ! Ce jeu d'arcade est dédié à Frank Hampson, le créateur des personnages : Dan Dare, bien sûr, mais aussi le prof Peabody et le pauvre Digby que vous devez libérer des méchants. Le scénario vous est présenté sous forme de bande dessinée anglaise. Votre vaisseau, Anastasia, s'est posé sur l'astéroïde. Muni de votre seul pistolet laser, vous devez descendre dans les profondeurs pour retrouver Digby, le libérer, arrêter le mécanisme d'auto-destruction, trouver les armes ennemies et vous tirer le plus vite possible ! Mission impossible ? Pas pour le colonnel Dan Dare ! Il s'agit-là d'un jeu d'arcade rapide, bien réalisé. Votre petit personnage glisse plus qu'il ne marche, il saute, s'accroupit et, surtout, tire sur tout ce qui bouge. Pour descendre plus profondément, trouvez des objets et débrouillez-vous pour ne pas aller en prison. (Quoiqu'il en soit facile d'en sortir.)

FROST BYTE

Éditeur : Mikrogen
Genre : arcade
Graphisme : ★★★
Intérêt : ★★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★★
Originalité : ★★

Vous avez déjà vu cette sorte de gadet en forme de ressort qui descend seul les escaliers et que l'on fait passer de main en main ? Hickey en est un et vous devez le diriger dans un décor antarctique. Il avance donc en passant d'une face à l'autre, il saute et tire des roquettes jaunes, à condition que vous ayez rechargé ses batteries. Hickey se déplace bien, il est rigolo, mais vous n'irez pas très loin les premières fois. Le décor est encore plein de monstres qui vous réduisent en cendres et vous reconduisent au point de départ. Il faut trouver une méthode pour chaque obstacle et persévérer. Le long de son chemin, Hickey trouve des diamants de différentes couleurs et doit les manger. Les rouges lui permettront de se déplacer plus rapidement, les bleus de sauter plus haut et les verts de tomber plus bas. La réalisation est correcte, sans plus, et la notice est en anglais. Un jeu marrant fait pour les cracs de la manette qui tirent plus vite que leur ombre.

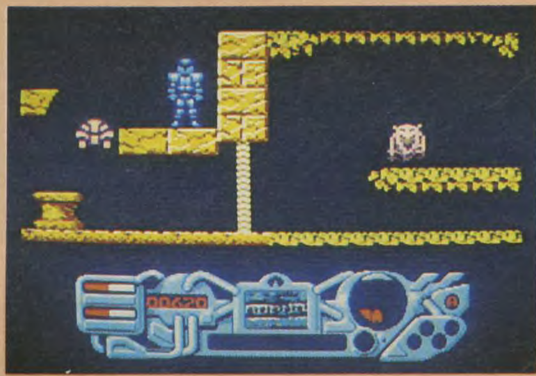




Éditeur : Palace Software
Genre : aventure/arcade
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★★★

L'ARMURE SACRÉE





Palace Software, vous connaissez ? Sinon : stop, commencez donc par aller lire notre reportage sur le fameux éditeur de Cauldron I et II. Vous allez dire : "Ça y est, la citrouille est de retour et bonjour Cauldron III...", et vous aurez tout faux ! Toutes les bonnes choses ayant — momentanément — une fin, les programmeurs de chez Palace vous ont préparé un autre sujet de divertissement : devenez Tal, le héros porteur d'espoir d'une ère post-atomique. Vous devrez affronter une nouvelle aventure : l'Armure Sacrée d'Antiriad. (Entre nous, une sacrée armure, oui...)

Une situation explicite

Terre 2086. Vous vous doutez bien que si l'humanité a été si loin dans le temps, malgré son arsenal guerrier, c'est pour mieux se détruire. L'histoire raconte que cette année 2086, après une période de calme relatif, voit se préparer la guerre. La tension monte et chacun des pays, sûr de ses propres défenses, déclenche l'holocauste. Attaques et représailles se succèdent et épargnent une poignée de survivants qui doit faire face aux rigueurs d'une terre dévastée. Peu à peu, l'humanité — ou ce qu'il en reste — surmonte les obstacles pour donner une race "puissante et audacieuse", comme le dit la légende. Ce peuple vécut des années d'une vie calme et tranquille jusqu'au jour où, le sort s'acharnant, les villageois durent subir l'invasion "d'Êtres venus d'ailleurs"... Les sages préparèrent en secret la riposte contre l'envahisseur et choisirent un héros, VOUS, pour retrouver "l'Armure Sacrée d'Antiriad" qui seule peut libérer votre race...

Un scénario bien construit

Il faut admettre que ces "diables d'Anglais" ont encore bien fait les choses. En prélude à votre aventure/arcade, vous aurez droit à toute une situation, en bande dessinée et en français (et oui !) dans le texte. C'est rare et cet effort de traduction des textes, autres que ceux concernant les règles, les commandes ou le chargement du logiciel, mérite d'être signalé. Pas seulement signalé, d'ailleurs, car la B.D. d'une quinzaine de pages est fort bien dessinée et réellement très intéressante (quoiqu'un peu déprimante quant à l'avenir Love and Peace, Paix à tous les hommes !)

Sacrée armure !

Trouver et porter l'armure d'Antiriad n'est pas une véritable partie de plaisir. Des yeux, peut-être, mais pas du poignet qui est mis à rude épreuve. Votre héros, Tal, est vraiment très éprouvé. Des pièges de toutes sortes viennent troubler sa quête et l'armure peut sembler — sans entraînement — une quête plus que difficile. Quelques heures de jeu devraient vous suffire pour maîtriser votre personnage, la direction de ses forces. Le pire, est qu'une fois endossée, l'Armure demeure une énigme. Quelle est sa magie, comment tester sa puissance ? Lorsque vous aurez réussi à mettre Tal dans l'armure, le tableau de commandes au bas de l'écran, resté éteint jusque-là, se met à clignoter. L'écran de visualisation, plus ou moins brouillé par les radiations, semble vouloir vous donner des indications. L'affichage tactique fait défiler des messages (tous les messages à l'écran sont également traduits en bon français). Une situation claire, une tâche bien définie mais des moyens pour y parvenir volontairement laissés dans l'ombre...

Nanti de son armure Tal se sent un autre homme. Mais même en surveillant le panneau de contrôle qui, outre l'affichage tactique et l'écran de visualisation, vous renseigne sur la vigueur de Tal, le niveau d'énergie de l'armure, le niveau de radiations et votre score, pas grand'chose ne se passe. Après un passage dans l'armure, armé de votre courage, c'est parti pour une balade à travers des tableaux agréablement dessinés. L'ensemble du logiciel est d'un niveau graphique d'une très bonne tenue. Les écrans, colorés, sont parfois (à la longue) un peu monotones. Les animations sont superbes et les bruitages corrects. Peut-être n'avons nous pas trouvé le moyen de parvenir à des écrans plus variés ? Sans doute... La quête risque d'être longue encore...

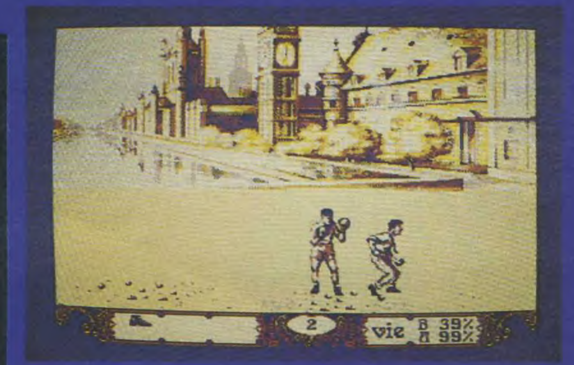
To be Tal or not to be?

L'Armure sacrée d'Antiriad est un bon logiciel. Il est certain qu'il est à déconseiller aux fanatiques de "boum-boum" qui réclament des résultats immédiats. Cette aventure est avant-tout une quête, ce qui veut dire qu'il vaut mieux avoir une patience à toute épreuve et un bon joystick (l'ensemble du jeu est contrôlé par joystick, ce qui lui vaut l'appellation d'aventure/arcade). Mais n'allez surtout pas croire que, mis à part les cabrioles de votre héros et les pièges qui lui sont tendus, rien ne se passe... Vous aurez à combattre, et ce, depuis le début du jeu. A vous d'être adroit et méritant.

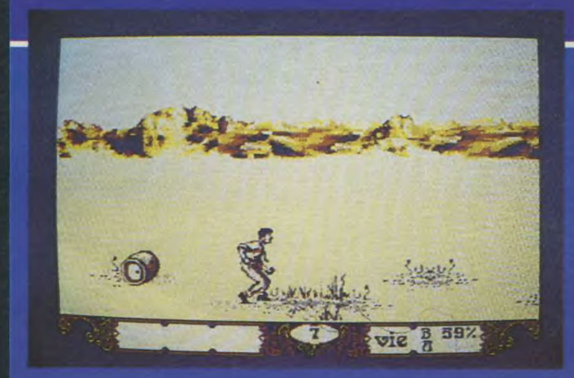
Ce jeu bien conçu et agréablement réalisé mérite sûrement, quant à lui, toute votre attention d'amstradiste et d'aventurier impénitent.

Frédéric Nardeau

BOB WINNER









Il s'est un peu fait attendre, mais le résultat démontre que la création française cuvée 1986 n'a vraiment rien à envier aux Anglo-saxons, pourtant souvent référence de qualité. Bob Winner, puisque tel est son nom, est sûrement le précurseur d'une nouvelle génération de jeux pour micro-ordinateurs familiaux. Graphismes, sons, animations, Bob Winner a de quoi séduire les défenseurs les plus acharnés des « jeux de cafés ».

Le patron-du-café-du-coin commence à se faire du souci : à quoi vont bientôt servir ses nouvelles machines « arcade » si tout le monde se met à faire comme son fils – le petit dernier qui a reçu un Amstrad pour son Noël – c'est à dire rester devant son petit écran, sa manette de jeux et son ordinateur personnel... il n'y a plus de jeunesse, de moins en moins de « piliers de bars » qui « destroyent » les machines à sous !!! « Déjà qu'ils nous ont fait le coup avec les flippers qui ont tendance à désormais moisir dans un coin !.. » Avec une création logicielle comme cela, bientôt à « quoi ça va servir que Taïto y'se décarcasse ?? »

Un peu d'histoire

Bon, évidemment, l'histoire du globe-trotter qui « part à la recherche d'une civilisation disparue et qui parcourt le monde malgré les nombreux obstacles qui se dressent sur son chemin », ce n'est pas très original... Cela sent le jeu d'aventure/arcade classique, le « W. of the T. » (les initiés comprendront l'allusion à un « classique », à la réalisation au demeurant tout à fait originale et réussie). A ceux qui commencent à penser cela, libre à eux d'aller faire leur « petit marché » dans les autres pages.. les fanatiques, ceux qui aiment le BON jeu auront la sagesse d'attendre un peu, et ils auront bien raison ! Car si l'on a effectivement vu ce « genre » de jeu, nous, nous avons testé Bob Winner. Et quel test !!

Rétro-musique

Rien qu'après le chargement du logiciel, les testeurs les plus endurcis commencent à suer à grosses gouttes devant la présentation. La lippe pendante et l'œil ébahi, ils assistent à une présentation digne de ce qui va suivre. Rétro, rétro, la musique superentraînante (t'as pas une cassette vierge que je me fasse un enregistrement pour mon valquemane ?) et Bob Winner qui s'agite, trébuche et s'anime dans la partie supérieure de l'écran rythmant une présentation nécessaire (on est même prié de prendre des notes !) des commandes avec des fondus-enchaînés du plus bel effet... Aie, aie, aie ! La nuit va être chaude ! l'année 1934 va donc vraiment être l'année de tous les dangers...

Le jeu

Il s'agit donc de parcourir le monde en évitant les dangers que représentent les « grandes puissances » pour vous em...bêter dans votre quête. On cherche quoi ? T'occupe et joue ! Ladies and gentlemen, mesdames et messieurs : Paris ! Pas « by night », tout au grand jour et en images digitalisées s'il vous plaît ! La balade commence donc par une visite du Paris d'antan. Carte postale jaunie, nostalgie qui revient au galop, c'est avec un pincement au cœur que Bob Winner rencontre ses premiers obstacles. « Mais il veut quoi, celui-là ? J'étais tranquille, à me déplacer dans un décor de rêve avec Tour Eiffel en prime et en arrière plan... ? »

Vous connaissez la castagne ?

Car Bob Winner ne se contente pas de se promener dans les écrans dignes des meilleurs hyper-réalistes. Quant il faut gagner, il faut souvent combattre. « A vaincre sans péril, on triomphe sans gloire » disait le prophète... Tout au long de son périple, Bob Winner ne va pas rencontrer que des pièges savamment disposés et particulièrement traîtres (sables mouvants, guèpes en folie... etc.). Si vous décidez de parcourir le monde, quelques leçons de savate « à la française », de boxe « anglaise », de tir au jugé vous sont particulièrement recommandées. En effet, et c'est là que l'animation ressort particulièrement : au niveau de la qualité des combats. La décomposition des mouvements est superbe, on se croirait à la télévision. Que ce soit « brigades du Tigre » et moustaches au vent (pour les combats de savate, encore appelée boxe française), Rocky gants aux poings (pour la boxe anglaise) ou encore règlement de compte à OK Corral (pour le tir sur fond de salon et statue de la liberté), tout démontre la parfaite maî-







Editeur : Loriciels
Genre : aventure/arcade
Support : disquette
Graphisme : ★★★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★★★★

trise de l'animation. Mais si vos adversaires ne sont pas toujours fair-play (du style : on tire d'abord, on discute ensuite) sachez que pour être à la hauteur, il faut parfois des accessoires. Ceux-ci sont, comme par hasard, disséminés le long du jeu. Pour combattre un boxeur sur un pied d'égalité, il faut par exemple trouver les gants de boxe qui feront peut-être de vous le prochain champion des poids Welter... En tout cas, une seule devise : le cœur au ventre. Mais attention ! Un bon combat se prépare et comme justement on se plaisait dernièrement à nous le rappeler : « N'écoutant que son courage qui ne lui disait rien, il n'intervint pas... » En résumé, cela veut dire que le courage c'est parfois la fuite en avant et qu'il vaut peut-être mieux – pour votre longévité – affronter de multiples périls, pour mieux vous préparer et finalement triompher. Le scénario étant volontairement peu loquace sur vos exploits et les astuces qui vous feront devenir un globe-trotter averti (le « savoir-se-débrouiller-seul »), nous ne vous en dirons pas plus... Na !

Avoir de la tête mais aussi des jambes...

Et c'est ainsi que, le poignet crispé sur mon joystick préféré, j'emmenais Bob Winner dans les différentes contrées. Dieu que c'est dur d'être globe-trotter : il ne faut pas avoir peur d'arpenter... pour résoudre les énigmes dont nous parlions précédemment. L'astuce et l'intelligence ont aussi leur part dans ce jeu : « Y'a des trucs ». A vous de les découvrir et, croyez moi, partir à l'aventure avec des graphismes pareils et une animation qui tient si bien la route, est une partie de vrai plaisir (ce qui était évidemment le but recherché).

Où qui aime bien, châtie bien

C'est donc avec énnoorrmméémmeennntt de plaisir que j'ai testé ce jeu. Il a véritablement toutes les qualités ci-dessus mentionnées (si vous en doutez, vous avez le droit d'aller le tester vous-mêmes ! Adoption assurée...) mais il a aussi ses petites faiblesses. D'abord, la difficulté. Pas évident de progresser... malgré quelques heures de test fou, l'œil (relativement) vif (au début) et le réflexe sûr, on a un peu l'impression de n'avoir pas avancé, de revenir sans cesse à la case départ (sans toucher 20 000 F).
Ceci dit, la difficulté est plutôt un bien, car elle fait monter tant l'intérêt (on pourrait même dire la fixation) que la tension. Attention aux risques d'accoutumance, ne pas dépasser la dose prescrite et si les symptômes persistent, consulter votre revendeur (pour un nouveau joystick). Là où le bât blesse un peu plus, c'est au niveau de la mise en route : certes la présentation est superbement réalisée mais la complexité (plus ou moins apprente puisqu'on s'y fait très vite) des contrôles de mouvements peut paraître, en début de jeu, rébarbative. Alors, un conseil, prenez des notes (petits schémas) au moment de la présentation et avec un peu d'entraînement, cela viendra tout seul. Enfin, grief personnel, il est dommage que la jolie musique rythme la présentation ne dure pas tout au long du jeu. Là, évidemment, je pousse un peu : aussi puissant soit-il, l'Amstrad CPC n'est pas un Cray one... Je remballe donc ma petite musique pour tirer un respectueux coup de chapeau aux programmeurs qui vous ont concocté là un travail déjà plus que raisonnable...

Que dire de plus ?

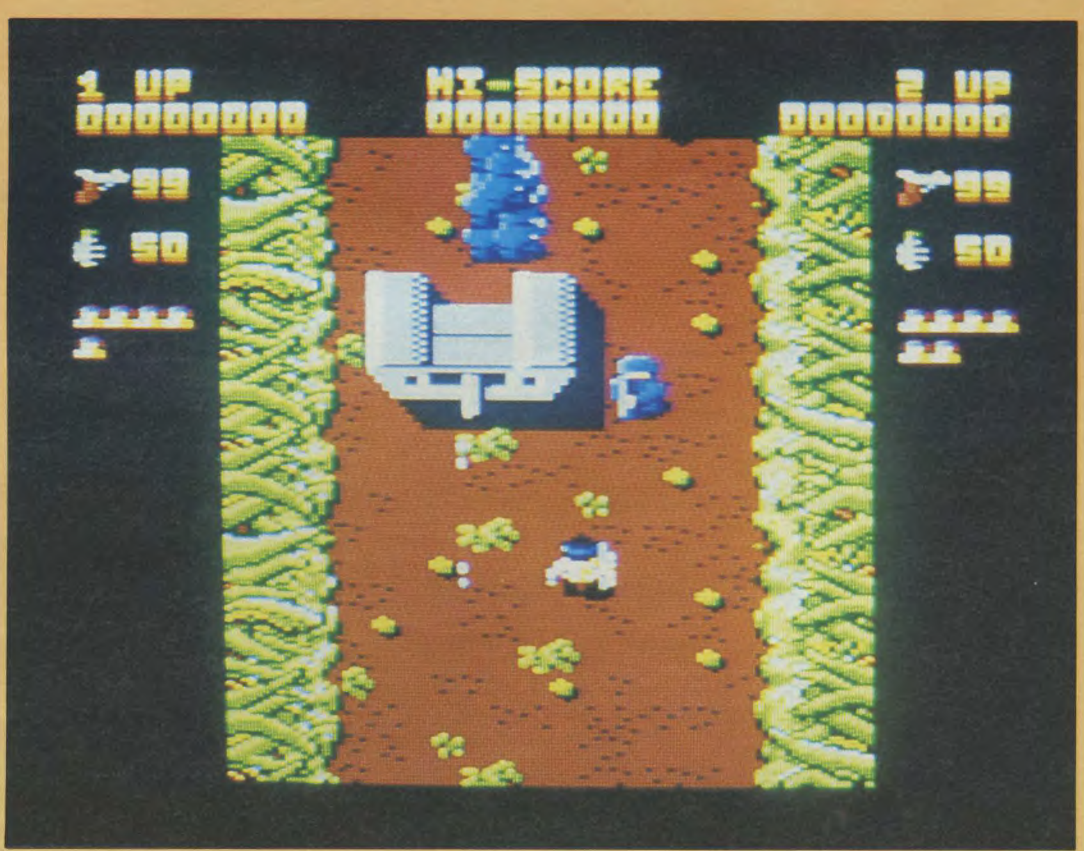
Difficile de décrire un jeu dont le scénario a volontairement été réduit au strict minimum pour que vous vous retrouviez dans l'aventure, tel un globe-trotter qui parcourt le monde. S'il fallait résumer ce jeu, on pourrait dire – sans trop s'avancer – qu'il est « révolutionnaire » (mais non je ne l'ai pas dit !) : graphismes superbes, animation parfaite, intérêt certain. Du vraiment beau boulot que les ''British'' et les ''Ricains'' vont lorgner avec un air de jalousie : trop tard, Bob Winner est français et a le mérite d'être le premier du genre. Nous, on attend avec impatience ceux qui seront capables d'aller encore plus loin avec nos micros préférés. On peut également préciser que le programme occupe les deux faces de la disquette et qu'il est livré sous boîtier avec une mini-BD aux dessins très sympas. Que ceux qui viennent d'acheter un Amstrad PC se calment : Bob Winner devrait bientôt être également disponible en version PC...
Que dire de plus ? Evidemment, d'aller l'acheter !!!

FPN



Editeur : Elite
Distributeur : Ubi Soft
Genre : arcade
Graphismes : ★ ★ ★ ★
Intérêt : ★ ★ ★
Difficulté : ★ ★ ★
Appréciation : ★ ★ ★ ★

IKARI WARRIORS



Vous aimez les logiciels style Commando, Rambo, Who dares Win, alors ne fuyez pas... Ikari Warriors fera peut-être de vous le super-héros acclamé des foules, le super-Stalone du CPC... Guerrier, certes, ce nouveau jeu d'Elite Software mais franchement excitant. En grande première, nous avons, en plus du plaisir de vous proposer ce test, l'immense joie de vous dévoiler déjà le plan du jeu ! !

Le point sur la situation

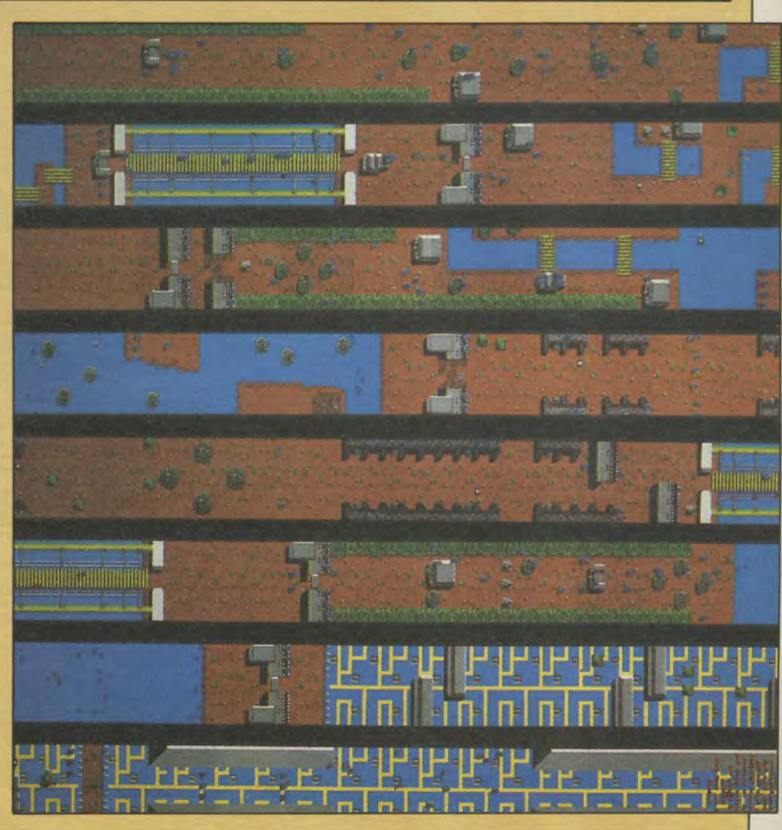
Général Alexander Bonn des Forces US – STOP – Enlevé par groupe révolutionnaire en Amérique Centrale – STOP – Ennemis très dangereux – STOP – Avons besoin de votre concours pour libérer le Général – STOP – Confidentiel Défense – STOP – La situation étant très tendue, évidemment on fait appel à vous, mercenaire de luxe, S.A.S (Son Amstrad Sérénissime ou Prince Malko Dingue) pour trouver la solution...

En fait, dès le chargement vous vous trouvez dans l'ambiance : écran de présentation et musique très militaire au programme. Si vous vous sentez de taille à affronter seul l'ennemi, grand bien vous en fasse... sachez toutefois qu'il vous est possible d'aller affronter les guérilléros avec le compagnon de votre choix. C'est l'une des particularités de ce jeu : autant en profiter. Surtout qu'en face, les « habits bleus » ne vous feront pas de cadeau. Pas étonnant que vos employeurs vous aient promis monts et merveilles pour cette mission (qui s'avère être un vrai suicide) : face à vous, des cohortes d'ennemis, des bunkers, des soldats bien entraînés, lesquels ont la grenade facile. Pas de pitié, l'attaque étant souvent la meilleure des défenses, allez de l'avant et ne lésinez pas sur les munitions... Vous devrez tendre des embuscades aux chars ennemis, vous en emparer et peut-être ainsi vous assurer un atout de plus pour la victoire finale...

L'ensemble du jeu est agréablement réalisé. On peut regretter une fenêtre de jeu un peu étroite, mais on ne peut nier la qualité des graphismes très colorés, l'animation très soignée. De nombreux tableaux seront offerts à votre hargne, avec des ennemis pas toujours très futés mais qui arrivent assez rapidemment à vous localiser.

Pour les fanatiques du tir et des missions périlleuses... Après les « bonne année, bonne santé, la Paix dans le monde et tout et tout », retrouvez votre rage habituelle et foncez sur le petit dernier : Ikari Warriors, d'Elite Software.

Frédéric Nardau



TRIVIAL PURSUIT : LES MÉNINGES SONT EN ÉBULLITION SUR PCW...

Qui ne connait aujourd'hui ce célèbre jeu de société précédemment paru sous le titre de « remue-méninges » ? Suite au succès énorme dont il fit l'objet sous sa forme originale, il eut été étonnant de ne pas en voir surgit rapidement une version informatisée, ce qui fut fait tout d'abord sur Commodore. Puis vint le tour de la gamme C.P.C. et enfin, pour notre plus grand contentement en voici une version PCW.

Editeur : Ubi Soft
Genre : réflexion et stratégie
Support : disquette
Intérêt : ★ ★ ★ ★
Graphisme : ★ ★ ★ ★
Difficulté : ★ ★ ★
Appréciation : ★ ★ ★ ★ ★



Voici donc une année qui commence bien puisque ce logiciel réussit la performance de réunir à la fois un jeu que l'on peut qualifier d'éducatif et une animation graphique soignée, sympathique, pour ne pas dire franchement « rigolotte » accompagnée de sons bizarre « venus d'ailleurs »... De quoi réjouir l'ensemble des PCW « istes » de 7 à 77 ans...

Le jeu

Rien de bien étonnant en fait à ce que ce jeu ait fait fureur. Tant de par la bonne humeur qu'il révèle chez certains que par les rixes qu'il provoque en famille... Il ne pouvait que faire parler de lui...

Rappelons-en quand même, pour les non-initiés, les principes fondamentaux. Vous disposez donc d'un plateau de jeu où se trouvent réparties soixante-douze cases sous forme d'une roue munie de six rayons. A chaque case, hormis les case « rejouer » qui sont au nombre de douze ainsi qu'à la case centrale dont nous reparlerons, correspond l'une des six catégories de questions. Six mille questions et donc six mille réponses étant fournies avec le jeu, cela fait donc un total de mille questions par catégorie, de quoi s'occuper un bon moment...

Le jeu en lui-même est très simple, il consiste à déplacer votre « camembert » sur les cases, (un peu à la manière du jeu de l'Oie), en fonction du jet de dés et suivant l'appartenance de la case où vous parvenez, à telle ou telle catégorie, une question devra vous être posée par la partie adverse. C'est là que les choses se compliquent... En effet, il vous faudra parfois faire preuve de beaucoup d'ingéniosité pour déceler le piège que le question recèle...

S'il ne s'agissait que de cela, le jeu pourrait bien être interminable. Rassurez-vous, ce n'est pas le cas, loin de là... En fait, le subtile mélange de chance et d'intelligence que demande ce jeu, vous entraînera parfois sur des cases spéciales, se trouvant à l'extrêmité de chacune des six branches, et que l'on appelle : quartier généraux de catégories. Vous l'avez compris, chacun des Q.G.C. représente une catégorie qui lui est propre. Donc, si vous parvenez à répondre correctement à la question posée, vous pourrez enfin disposer d'une petite portion (vous en avez six en début de jeu, une pour chaque catégorie) dans votre « camembert ». Le but du jeu sera donc de remplir entièrement ce dernier avant de retourner sur la case centrale où l'adversaire vous posera la question de son choix qui décidera de votre sort. Si vous y répondez, vous aurez gagné, sinon, vous devrez attendre de tomber à nouveau sur cette case pour recommencer l'opération...

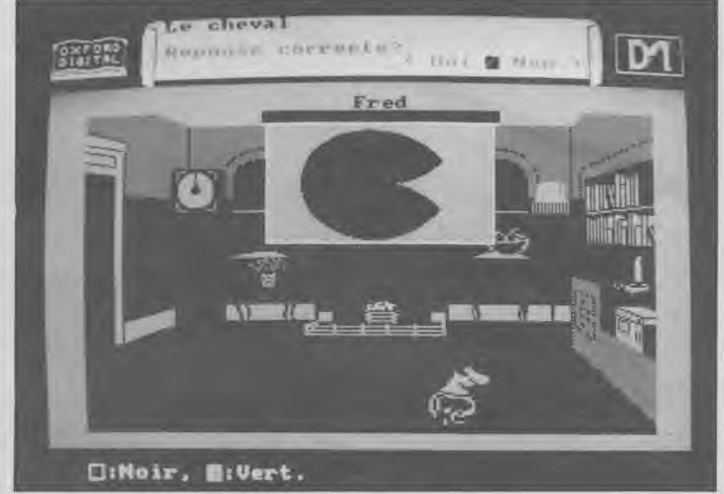
Un menu à la carte...

Si dans sa forme, le jeu est resté le même, la présentation quant à elle, s'est notablement éloignée de son point de départ, tout en gardant cependant intact l'esprit du « Trivial Pursuit » original. Voyons maintenant en détail les possibilités de ce qui devrait être bientôt un best-seller des jeux sur PCW. Après le chargement du CP/M à l'aide de votre disquette système, tapez « TP ». Au bout de quelques secondes apparaît l'écran de présentation, alors même que le chargement s'effectue encore. Celui-ci terminé, vous quittez la page d'écran précédente pour entrer dans le menu. En premier lieu, vous devez saisir votre prénom suivi éventuellement de ceux de vos adversaires (maximum six joueurs). Je dis bien éventuellement car il va sans dire que la grande différence entre le jeu tradition-

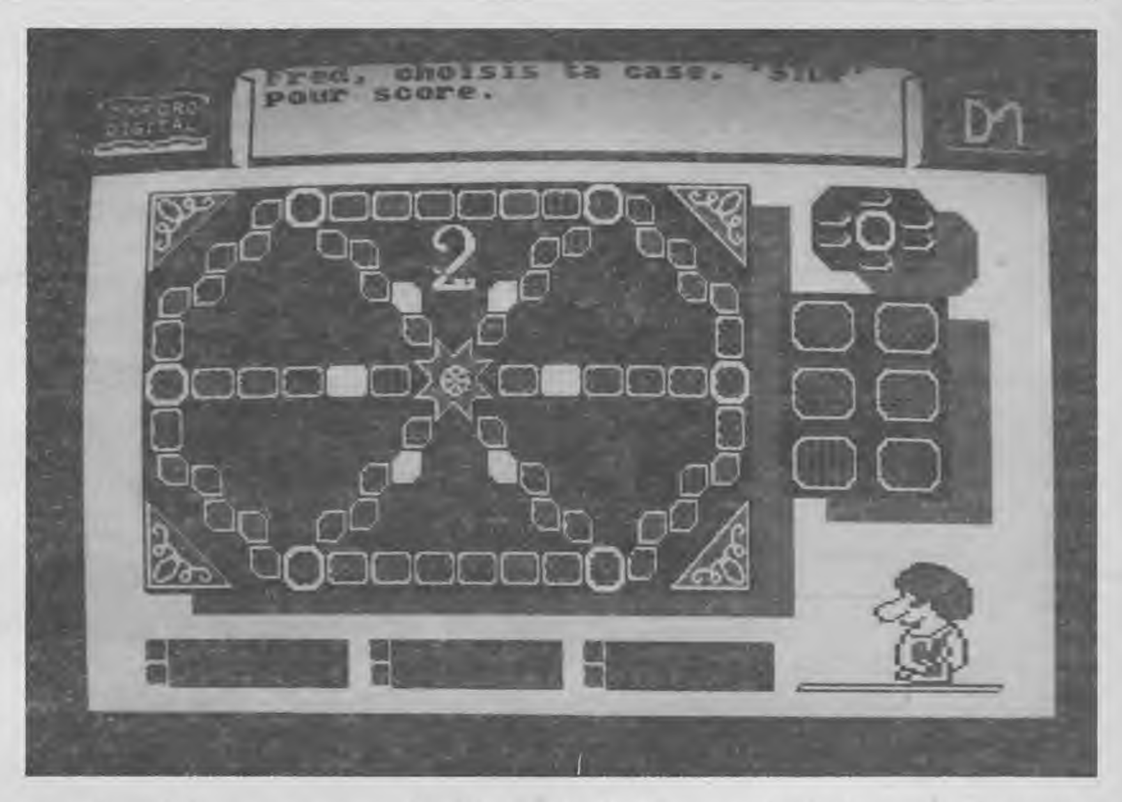


nel et sa version informatique, réside avant tout dans le fait qu'il vous est possible de jouer seul... Suite à cette étape obligatoire, il vous reste à choisir votre mode de jeu. A savoir, avec ou sans chronomètre, TP actif ou passif (TP est un petit personnage marrant et « anti-stress » dont nous aurons l'occasion de reparler) et enfin, avec ou sans effets sonores.

En plus de ces options qui ne font qu'agrémenter le jeu, il vous est possible de charger un nouveau registre de questions parmi les seize se trouvant sur l'autre face de la disquette. Avec le questionnaire de base, vous avez donc au total dix-sept blocs de Q/R, donc un échantillonnage déjà très important. Enfin pour en finir avec ce menu, la dernière option à laquelle il vous est donné d'accéder, est celle des scores. Une option en vérité très pratique, puisqu'elle vous donnera à tout moment du jeu la possibilité de vérifier les points forts de l'adversaire, mais surtout, et c'est le plus important, ses points faibles... A cet effet,



vous disposerez tout d'abord d'un tableau comparatif des scores, suivi d'une récapitulation détaillée du parcours de chacun des joueurs. Cette dernière facilité sera certainement la plus utile puisqu'elle vous donnera les résultats de vos adversaires par catégorie, ex : Jojo, 1 sur 3 en histoire, 4 sur 4 en sciences et nature etc... A coup sûr, connaissant ces résultats et mon score désastreux en histoire, vous ne manqueriez pas de me piéger dans la phase finale du jeu, ce qui serait de bonne guerre... D'un autre côté, cette particularité peut aussi rajouter un peu de piment dans le sens qu'il sera possible de répondre mal sciemment à une certaine catégorie de questions tout en sachant pertinemment que cela influencera l'adversaire au bout du compte... Attention donc aux petits malins qui ne louperont sûrement pas une si belle occasion...



Jouez avec TIP !

Votre choix étant fait, positionnez-vous sur début de jeu et validez. Aussitôt fait, vous pénétrez dès lors dans le petit monde de TP ou TIP (c'est plus mignon...). Ce petit personnage à la mine bonhomme, vous entraînera au pays des mille et une questions en vous réservant de nombreuses surprises. Pour commencer, il parle, eh oui, aussi bizarre que cela puisse paraître, c'est TIP lui-même qui vous posera les questions (à la condition toutefois que vous n'ayez pas désactivé la fonction « effets sonores »). Ne vous leurrez pas, il ne s'agit pas ici d'une véritable synthèse vocale mais plutôt d'une caricature de voix qui ne fera qu'émettre un borborygme malheureusement sans aucun rapport avec le texte affiché. Il ne faut pas rêver, mais au moins, l'effet produit est drôle. En plus de ses talents de beau-parleur, TIP devra faire montre d'une adresse exceptionnelle puisque c'est à lui que reviendra l'honneur de tirer la fléchette qui sélectionnera le nombre de cases à parcourir (méthode bien sympathique qui remplace avec avantage le tirage classique au jet de dés). Dernière particularité à l'actif de TIP, un petit détail de son costume changera en fonction de la catégorie traitée dans la question. Un exemple au hasard : il portera une casquette pour la rubrique sport et loisirs...

Décors et fonctionnement

L'écran principal contient en plus du plateau de jeu, une fenêtre à l'intérieur de laquelle s'affichera le prénom du joueur ainsi que les instructions relatives au jeu, (c'est aussi à l'intérieur de cette fenêtre que viendront s'inscrire les questions), le camembert contenant au centre le sigle désignant le joueur, la liste des sigles et enfin la liste des catégories. Rien de bien difficile à comprendre en soit, vue que ce n'est qu'une copie du jeu réel.

Suite au jet de la fléchette, un certain nombre de cases (toutes celles accessibles par le nombre tiré) se mettront à clignoter. Votre choix d'emplacement se fera donc parmi celles-ci (en utilisant les flèches) et vous serez aidé en cela par le passage en vidéo inverse de la catégorie concernée au fur et à mesure de votre cheminement. Il ne vous restera plus qu'à valider en appuyant sur la touche (ESPACE). Après deux petites secondes de patience, vous assisterez au véritable feu d'artifice que vous réserve ce logiciel.

En effet, vous suivrez TIP dans son salon bibliothèque, étonnant, non ?... Là, des décors superbes vous attendent : une cheminée (avec du feu s'il vous plaît...), des niches, dont le contenu change à chaque fois, des livres, un lampadaire, une pendule et encore beaucoup d'autres objets qui rendent ce salon décidément très agréable. A cet instant, suivant la question qu'il doit vous poser, TIP adoptera deux attitudes différentes. Il ira, soit énoncer son texte (ou vous faire entendre une musique, on arrête pas le progrès...), soit éteindre la lumière et faire s'abaisser un écran de projection où apparaitra le sujet de la question.

TIP, bien qu'ayant beaucoup de qualités n'en a pas moins un énorme défaut : il n'est vraiment pas patient... Il vous le fera d'ailleurs remarquer assez fréquemment en se tournant vers vous pour taper du pied...

J'allais oublier dans tout cela de vous parler du chronomètre. Cherchez-le bien, vous ne le trouverez pas, et pour cause, puisque le chrono numérique classique est ici élégamment remplacé par une bougie qui s'étiole le temps passant. Il est important de savoir que le temps de réponse qui vous est imparti peut varier de 5 secondes à 9 minutes. D'autre part, toujours pour vous situer dans le temps, la pendule progresse et les aiguilles vous indiqueront le temps écoulé depuis la mise en route du logiciel.

Le plus important reste encore à dire puisque je n'ai pas jusqu'ici parlé de la façon de formuler les réponses. Ce jeu étant avant tout basé sur l'honnêteté, il ne sera pas nécessaire de saisir la réponse au clavier, mais tout simplement de l'énoncer à haute voix avant de la comparer à celle fournie par l'ordinateur. Si votre réponse concorde, valider sur oui ou inversement.

A la poursuite de la perfection...

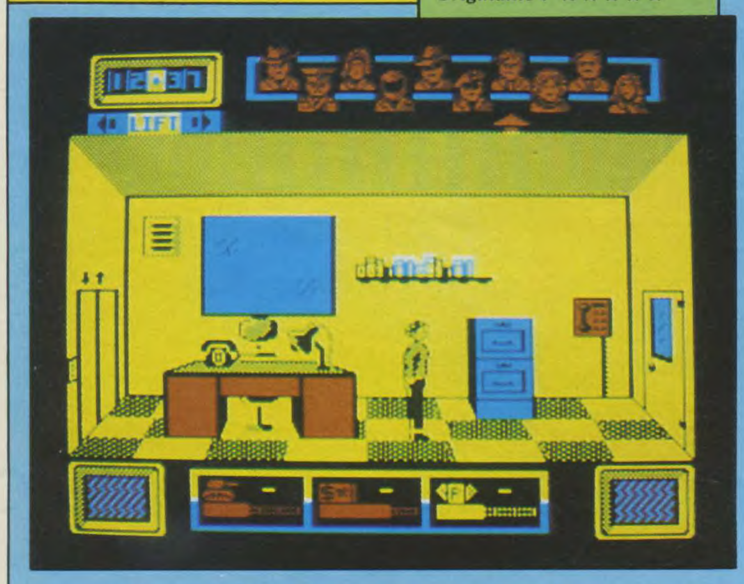
Bon, vous savez tout ou presque de cette superbe adaptation sur notre cher PCW. Rien n'a été oublié dans cette recherche de la perfection. A aucun moment, vous ne pourrez vous ennuyer, ce qui n'est, soit dit en passant, pas le cas de tous les logiciels... Bref, face à une telle performance, je ne peux que vous conseiller de vous procurer « TRIVIAL PURSUITE » le plus rapidement possible. Vous ne le regretterez pas, soyez en sûr...

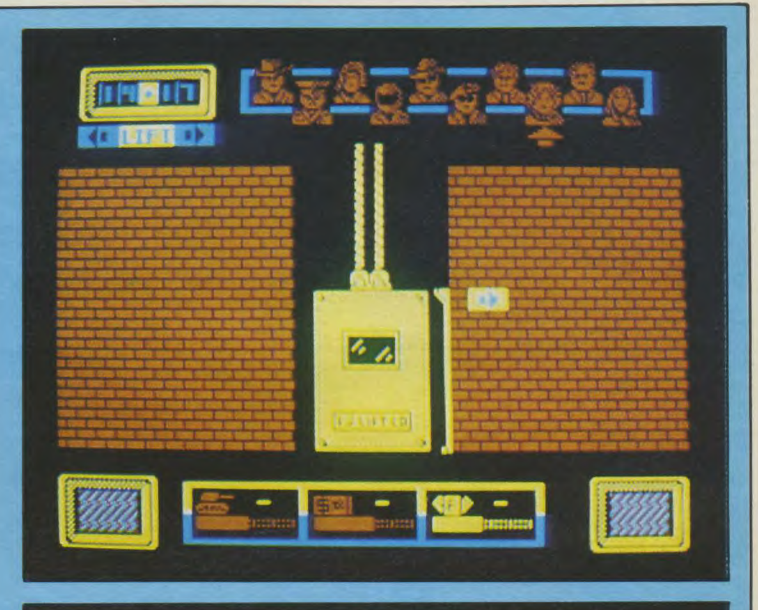
Georges Brize

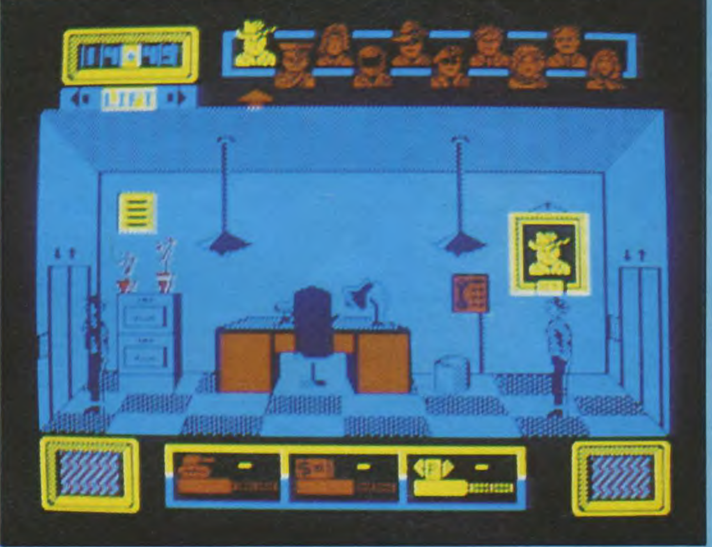


HIJACK

Éditeur : Electric Dreams
Auteur : Davis Shea
Genre : simulation aventure
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★★★
Originalité : ★★★★★







Arrêtez les terroristes !

Que faire face au terrorisme grandissant dans nos démocraties pacifiques ? Faut-il répondre à leurs exigences, utiliser la force ou faire pression politiquement ? Si vous acceptez votre mission, ce sera à vous de choisir l'option qui vous paraîtra la meilleure pour venir à bout des terroristes. Le choix est cornélien et il vous faudra beaucoup de psychologie et de finesse pour arriver à vos fins et ne pas vous faire virer par le président. Vous voilà donc à la tête de la "brigade anti-détournement" et la nation compte sur vous.

Pour parvenir à maîtriser les terroristes, vous n'êtes heureusement pas seul. Huit personnages évoluent avec vous dans les bureaux de la brigade. Vous pouvez leur donner des ordres ou leur demander des renseignements. Même le "Président" est présent et vous pouvez solliciter de lui des appuis financiers, politiques ou militaires. Mais attention ! Dans mon premier essai, j'ai suivi le président partout où il se rendait en le harcelant de questions. Il a fini par me jeter à la porte en me disant que je lui tapais sur les nerfs !
Il faut beaucoup de diplomatie pour réussir. N'oublions pas les autres personnages. L'agent du F.B.I. qui est chargé de surveiller les employés et d'établir des rapports sur chacun d'eux. Vous avez la possibilité de lui demander un rapport précis sur la secrétaire, par exemple. L'agent de la C.I.A., pour sa part, est responsable des renseignements concernant les terroristes eux-mêmes. Les conseillers politiques et militaires sont là pour vous aider dans un domaine précis ou assister vos employés dans une tâche particulière. Reste encore les adjoints, l'officier des finances et le secrétaire. Cette dernière est responsable de la communication entre les employés mais elle est la secrétaire du président et vous ne pouvez ni la renvoyer, ni rien d'autre, d'ailleurs !

Comment ça marche ?

C'est une excellente question, et je vous remercie de me l'avoir posée ! Il faut dire que le principe est très particulier et original. Tout se passe avec la manette, les déplacements comme les ordres. L'écran représente la pièce dans laquelle vous vous trouvez. Votre personnage, comme tous les autres, est de bonne taille, tout noir, et se déplace lentement mais agréablement, de gauche à droite et de droite à gauche. L'animation n'étant pas l'élément le plus important, les positions hautes et basses de la manette sont réservées à la communication. En haut de l'écran, les personnages sont représentés sous forme d'icônes qui s'allument lorsqu'ils sont présents dans la pièce. Pour les interroger, il suffit de positionner la flèche en face de l'icône allumée et presser le bouton "feu". Une fenêtre se superpose alors au dessin et un menu vous propose plusieurs ordres ou questions. (Bien que la notice soit en français, il est préférable de maîtriser un peu d'anglais pour jouer correctement.) Le bas de l'écran indique le niveau des puissances militaires, politiques et financières. Une fenêtre nous annonce les objets que l'on peut prendre ou consulter, tandis qu'une autre affiche ceux que l'on possède. Il faut encore signaler la pendule qui a une grande importance car les terroristes imposent des échéances qu'il faut respecter.
HIJACK est d'abord un jeu de stratégie, de psychologie et de diplomatie. La multitude des personnages qui se déplace de manière logique et intelligente lui donne un intérêt certain. Le graphisme, bien que très particulier et souvent surprenant, possède un style bien à lui. Originalité et intérêt sont les deux mamelles de HIJACK !

Patrick Yoann



Éditeur : Ere Informatique
Genre : aventure graphique
Support : disquette
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★★

Cela se termine toujours comme cela... On se décarcasse, on risque même sa vie (et ses nuits) à délivrer un opprimé pour que celui-ci, une fois libéré, devienne à son tour oppresseur. Telle est parfois la dure réalité de l'Histoire et la leçon à retenir de SRAM...



Comme les meilleurs films (parfois aussi les moins bons) au cinéma, un best-seller est toujours suivi d'un "II", parfois d'un "III"... Stallone étant au moins au "IV" avec son Rocky, les fanatiques de Sram I ont encore de belles heures devant eux (et les programmeurs de belles nuits blanches et du pain sur la planche...). Mode, quand tu nous tiens! Etant au numéro deux, SRAM ne fait pas exception à la règle et c'est — pour nous — tant mieux !

Sram ? Qu'est-ce que c'est ?

Tout d'abord, c'est un jeu d'aventure (qu'on est même invité à acheter et à résoudre si l'on ne le connaît pas encore). Rassurez-vous, point n'est besoin d'avoir résolu la première aventure pour jouer et apprécier la seconde. Quelques rappels pourtant, sont utiles pour situer l'action. Dans Sram (ou Sram I, si vous préférez), votre mission consistait à retrouver et délivrer le bon roi Egrès IV, honteusement et arbitrairement emprisonné par un tyran qui prenait un malin plaisir à asservir le bon peuple. Tâche difficile, certes, dans laquelle nombreux sont les aventuriers qui ont laissé une partie d'eux-mêmes.
Mais comme il existe toujours, par la grâce des programmeurs, une justice en ce bas monde, vengeance fut — par de nombreux fidèles — accomplie et le roi Egrès IV libéré. Seulement voilà... La détention arbitraire n'adoucit pas les mœurs et ne rend pas philanthrope. Foin de bons sentiments ; charité bien ordonnée commençant par soi-même, le bon roi alla s'asseoir sur son trône, s'y conforta, finit par s'y complaire et finalement par s'asseoir sur le bon peuple qui — ce fut son lourd fardeau — passa rapidement d'un tyran à un despote.
En ce début de Sram II, c'est donc un roi aigri (sans mauvais jeu de mots), intolérant voire malfaisant qui règne sur la cité. De mauvaises fréquentations sans doute, ou de puissantes rancœurs et Egrès IV devient symbole de sorcellerie, veulerie et oppression. Cinomeh, qui veut à son tour le pouvoir, vous manipule mais n'écoutant que vos bons sentiments, vous décidez — et c'est la tâche qui vous est confiée — de "faire un peu de ménage". D'ailleurs, c'est un peu à cause de vous si l'on en est arrivé là, non ?

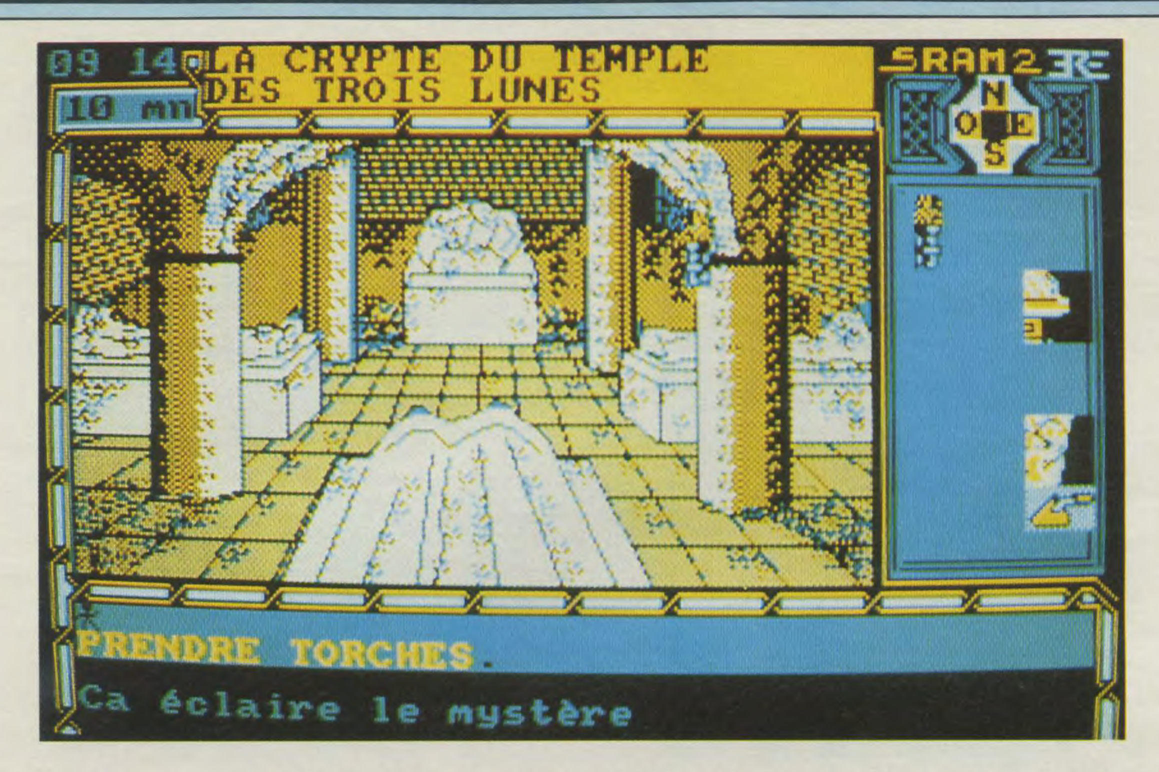
La suite

Dans cette atmosphère troublée et troublante — puisqu'il s'agit d'une chasse à l'homme qui risque fort de se transformer en épuration — trahir ses amis est quotidien. Votre tâche première sera donc d'être clairvoyant afin de trouver et reconnaître vos éventuels alliés. Bien entendu, Egrès mis au courant de votre mission a commencé à vous lancer quelques sorts et surtout à mettre à vos trousses une armée de gardes puissants, malins (?) et surtout bien entraînés. A se demander qui est le chasseur du chassé...
Contrairement à la précédente histoire qui était plus une quête qu'une poursuite, dans Sram II, votre vie est constamment menacée. Par des pièges, bien sûr (comme les douves d'acides qui vous liquéfient...) mais surtout par des personnages appartenant à l'aventure. Le paysage autour de vous cesse d'être passif, il vous menace sans cesse et vous devrez courir, courir... Un poignard dans le dos est si vite arrivé !

Une aventure menée tambour battant

Dans Sram II, vous pourrez également trouver quelques différence par rapport à Sram I, dans le principe de jeu. Désormais, le temps a son importande, dans le coin supérieur gauche de l'écran, vous remarquerez la présence de deux pendules : l'une vous donne le temps écoulé, l'autre la durée de vos actions. Mieux vaut faire vite, parfois pas trop vite quand même. Par ailleurs, dans Sram II, vous disposez de deux vies : comme quoi vous n'avez pas que des ennemis, un bon mage ayant eu la précaution de vous donner une truelle qui a le pouvoir de vous reconstituer une fois avant de définitivement admirer le spectre de la Mort (en grande tenue : squelette, faux et tout et tout...). Ne tentez pas le diable (il est plus malin que vous !) et ne forcez pas le hasard : la truelle vous permet de repartir là où vous en étiez resté avant de succomber mais elle doit avoir une autre utilité pour que le programmeur vous en ait nanti... Par ailleurs, la sauvegarde en cours de partie vous permet d'éviter l'irréparable.
Très classique, ce jeu reprend le "look" de Sram I. Avec des graphismes encore plus beaux, encore plus finis et très colorés





grâce à l'utilisation de trames diverses. Les déplacements se font toujours par les touches fléchées et les ordres (actions) au clavier. L'analyseur syntaxique est de la même veine que Sram et n'a pas perdu son humour charmant...

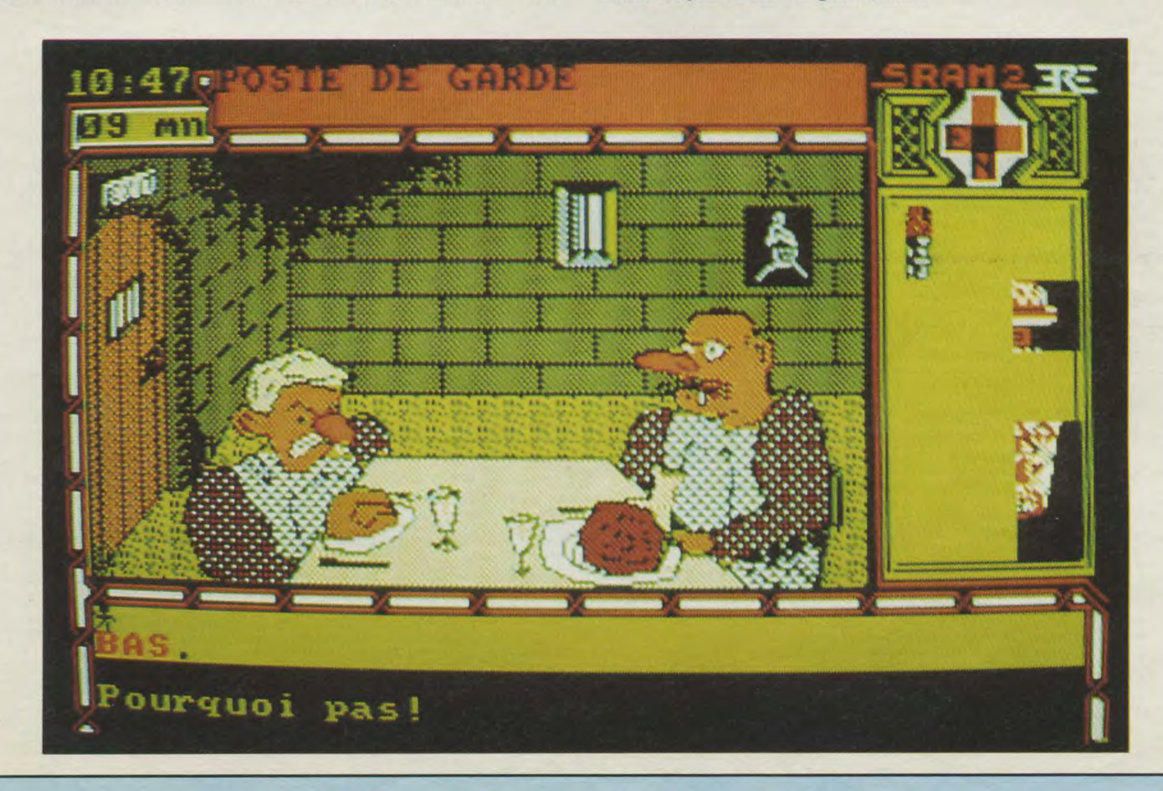
Par ailleurs, classique et efficace, la possibilité de sauvegarder une partie en cours pour la reprendre ultérieurement vous est offerte. Bien utile cette option, si vous pressentez un danger !

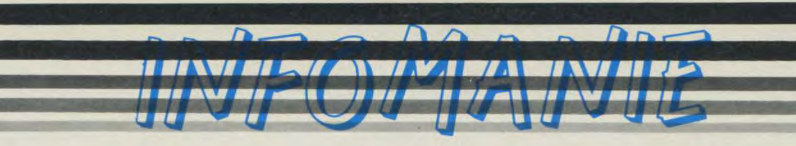
Après chargement de l'écran de présentation lequel dans son animation reprend à la fois le style et la musique de Sram I, l'ordinateur vous propose de partir à l'aventure depuis le début ou de recharger l'une des deux parties que vous aurez préalablement sauvegardées. (Un choix entre DEUX parties sauvegardées ? On n'arrête pas le progrès !) Petit reproche, présentation et situation de l'histoire sont un peu longues quand il faut à chaque fois reprendre le jeu au début...

Un coup de fard, Sram et ça repart !

Saurez-vous jouer convenablement les justiciers vengeurs, faire un "ménage" salutaire à la cité de Sram, trouver et tuer Egrès IV (en évitant les génocides qui font mauvais effet) et cela sans perdre vos vies ? En tout cas, Sram II, est un jeu à part entière, bien construit, bien réalisé et plein de son intérêt premier. Les amateurs vont apprécier, les autres pourront se laisser tenter...

FPN





3, rue Perrault, 75001 PARIS
Tél. : 40 20 01 20
Métro Louvre à 15 mètres
Parking à 20 mètres

Métro LOUVRE à 15 mètres

Unités Centrales
Imprimantes
Ecrans
Manettes
Lecteurs
Interfaces

Livres et presse informatique a consulter

Plusieurs centaines de logiciels

Possibilité de crédit

Livraison gratuite en région Parisienne pour tout achat supérieur à 5000 F.

AMSTRAD CPC

CPC 464 Couleur	2 990
CPC 464 Mc	1 990
CPC 6128 Couleur	3 990
CPC 6128 Mc	2 990
PCW 8256	4 490
PCW 8512	5 490
Adapt Peritel MP-2F	450
Crayon Optique	290
Crayon Optique DKT	190
Ext. 256 K RAM DKT	790
Ext. 64 K RAM DKT	450
Imprimante dpm 2000	1 690
Lecteur DD1	1 990
Lecteur FD-2	
PCW 8256	1 790
Lecteur FD1	1 590
Silicon Disk	690
Souris MSX	690
Synth Vocal	
SSA-1	390

UTILITAIRES

Amsword	269	299
Anglais Assimil	539	579
CAO	299	379
Calcomat	0	429
D Base 2	0	789
Dams	269	299
Datamat	0	399
Dr Draw	0	559
Graphic City	159	189
Lorigraph	0	290
Multiplan	0	590
Music System	149	209
Super Paint	0	379
Tascopy	0	239
Tasprint	0	239
Tasword	269	449
Textomat	0	349

JEUX

1942	99	139
3d Grand Prix	105	155
Ace	105	149
Alien Highway	109	145
Aliens	95	125
America's Cup	119	169
Antiriad	89	129
Asphalt	119	169
Asterix	159	199
Bactron	129	169
Big Band	0	269
Billy la Banlieue	139	179
Blue War	0	219
Bob Winner	0	169
Bobby Bearing	0	159
Bomb Jack 2	99	139
Breakthru	109	159
Cauldron 2	99	149
Colossus Chess	99	155
Crafton et Xunk	129	199
Crystal Castles	99	145
Dandy	89	129
Dessert Fox	105	149
Donkey Kong	99	0
Dragon's Lair	79	139
Druid	99	0
Eden Blues	139	199
Elite	179	239
Explorer	109	139
Fairlight	125	175
Fer et Flamme	0	249
Five Star	105	149
Future Knight	99	145
Galvan	105	149
Gauntlet	105	159
Ghost'n'Goblins	89	135
Gold Hits	119	165
Grand Prix 500cc	139	169
Great Escape	105	139
HMS Cobra	249	299
Hacker 2	99	139
Hard Ball	105	149
Harry et Harry	0	169
Heartland	105	139
Hit Pack	109	149
Ikary Warriors	99	149
Impossible Mission	99	179
Infiltrator	109	169
Jack the Nipper	85	159
Jail Break	85	145
Kid Kit	0	299
Knight Games	99	149
Knight Raiders	99	0
Konami's Coin Up Hit	109	159
Kung Fu Master	119	149
Laureats	159	0
Leader Board	99	149
Macadam Bumper	149	199
Now Games 5	109	0
Pack FIL	149	179
Pacte	0	209
Paperboy	99	149
Passagers du Vent	0	289
Revolution	109	159
Samantha Fox	109	149
Sapiens	139	179
Scooby Doo	99	149
Scrabble	199	229
Shogun	105	159
Silent Service	99	149
Skyfox	95	149
Sold a Million 2	115	149
Sold a Million 3	99	155
Sorcery Plus	95	149
Space Harrier	109	159
Spindizzy	89	145
Spitfire 40	89	139
Sram	0	169
Sram 2	0	209
Starglider	149	179
Strike Force Harrier	99	149
TT Racer	109	159
Tarzan	109	0
Tau Ceti	99	155
Tempest	99	149
Templiers	0	199
Thanatos	105	149
Tobrouck	109	165
Tomahawks	99	149
Top Gun	105	149
Top Secret	0	219
Trailblazer	99	149
Trivial Pursuit	179	219
Uchi Mata Judo	89	0
Way of the Tiger	99	139
Winter Games	99	139
Xarq	99	139
Xeno	99	129
Xevious	109	159
Ye Ar Kung Fu 2	99	129
Zombie	0	165

AMSTRAD PC

PC 1512 DD Couleur	9 690
PC 1512 DD Monochrome	7 390
PC 1512 SD Coul.	7 990
PC 1512 SD Mc.	5 790
Imprimante DPM 3000	2 290
Tandon Business Card 20M	6 490

UTILITAIRES

Calcomat	890
Compta Memsoft	1 690
D Base 2 Pc	990
Datamat	890
Evolution Sunset	990
Framework Premier	990
Facturation Stock Memsoft	1 690
Gem Draw	969
Gem Font Editor	979
Gem JT Base	569
Gem Write	970
Gem's Programmers Toolkit	1 790
Multiplan Junior	679
Paye Memsoft	1 590
Reflex Workshop	789
Reflex l'Analyste	970
Side Kick	330
Supercalc 3	750
Textomat	439
Turbo Data Base	679
Turbo Editeur Toolbox	689
Turbo Graphix	679
Turbo Pascal 87	1 090
Turbo Tutor	339
VP Planner	1 090
Word Junior	1 090
Yes you can	1 099

JEUX

Black Cauldron	329
Bop'n'Wrestle	235
Chess Psion	599
Conflit in Vietnam	329
Dambuster	289
Decision in the Desert	219
F 15 Strike Eagle	219
Flight Simulator 2	879
Gato	259
Infiltrator	265
Jet	429
King Quest	519
Mean 18 Golf	209
Pitstop 2	269
Silent Service	259
Summer Games 2	249
World Games	329

BON DE COMMANDE PAR TÉLÉPHONE OU COURRIER : ENVOI SOUS 24 H

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

Code Postal .... Ville ....

Téléphone ....

Machine .... Type ....

AMS 19

REGLEMENT : ☐ Chèque ☐ C.C.P. ☐ Contre remboursement (+ 40 F pour frais)

CATALOGUE GRATUIT SUR DEMANDE

A renvoyer à INFOMANIE, 3 rue Perrault, 75001 PARIS. Tél. (1) 40 20 01 20

Designation	Quantité	Prix
Frais de port		20 F
TOTAL T.T.C.		....

Editeur : Martech/Micropool
Genre : aventure dans la jungle
Intérêt : ★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★★
Originalité : ★★★★





Qui ne connaît pas la fameuse légende de Tarzan, l'homme singe, ne connaît pas ce que peut être une merveilleuse aventure à travers la jungle épaisse de la côte occidentale du Zaïre. Le but de votre mission (car votre vie n'est pas de tout repos) est simple mais difficile à réaliser : retenue captive par Ousanga, chef des Wamabo, Lady Jane Greystoke, dont vous avez gagné l'amour grâce à vos gros muscles et votre désir d'affirmer chaque jour davantage votre suprématie sur la jungle, est destinée à être dévorée par les mâchoires puissantes de Shita la panthère et déchirée par les serres acérées de Ska le Vautour. Comment libérer votre bien-aimée sans mettre sa vie en danger ? Les Wamabo veulent en échange sept pierres précieuses car ils croient que ces pierres sont les yeux de l'arc-en-ciel. Il s'agit donc bien évidemment de retrouver ces sept pierres précieuses afin de remplir votre mission mais voilà, le chef des Wamabo est très impatient et vous fixe un délai sans quoi vous ne reverrez jamais Jane vivante. Vous ne possédez que trois jours pour réunir les sept diamants qui sont loin de se ramasser à la pelle sur votre parcours semé d'embûches, et pas des moindres. Il faudra vous méfier à tout prix des animaux hostiles tels que mygales, tigres, bref tous les animaux qui doivent normalement se trouver dans la jungle. S'il n'y avait que les animaux pour retarder Tarzan ce serait un parcours pas trop difficile à accomplir. Le malheur c'est qu'il faut éviter les sables mouvants, les attaques surprenants des indigènes qui sont armés de flèches empoisonnées qui, malgré vos muscles d'acier vous immobilisent. Hormis tous ces ennemis vous pouvez quand même vous en tirez sans trop de mal, mais le temps est très bien calculé. Lorsque vous passez un jour l'écran s'obscurcit pour simuler la tombée de la nuit.

A part ça, vous pouvez marcher, courir, vous baisser, monter, descendre, faire un saut périlleux en avant, en arrière, donner un coup de poing haut à droite, à gauche, un coup de poing bas, ramasser des objets, etc... Malgré toute cette liberté, il vous faudra en tant que joueur une très bonne acuité visuelle ainsi qu'un peu de jugeotte pour trouver non seulement les diamants (parfois invisibles à l'écran car cachés par un arbre ou de la végétation) mais aussi des entrées secrètes, des ouvertures parfois visibles, parfois invisibles.



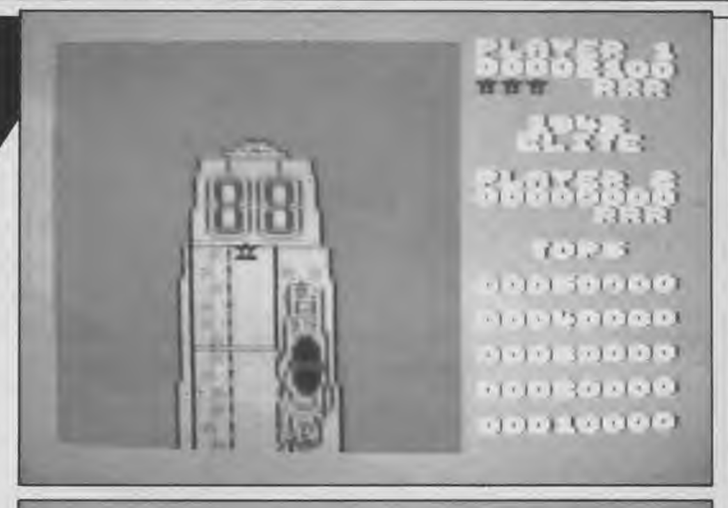
Les objets que Tarzan rencontrera pourront, à plus ou moins longue échéance, lui servir pour se dépêtrer d'une situation bien embarrassante. Si vous parvenez à découvrir les sept diamants, vous méritez toute ma considération mais vous devez les donner au chef Wamabo et découvrir la prison de la forêt dans laquelle Jane est captive. Le graphisme est bon, la notice aussi, et la tombée de la nuit est réaliste. Ce qu'il y a à reprocher ce sont certaines scènes trop chargées qui ne permettent pas de bien visualiser les objets présents à l'écran. Mis à part ce petit problème Tarzan fait parti de ces jeux distrayants pour lesquels il n'est pas inutile de s'arrêter. Alors vous qui êtes épris d'amour et de liberté ce jeu vous appartient déjà.

G.P.



1942

Editeur : Elite Systems Ltd.
Genre : simulation combat
Intérêt : ★
Difficulté : ★★
Appréciations : ★
Originalité : ★★





Nous sommes, comme le titre du logiciel l'indique, en 1942, lorsque la guerre fait rage dans le Pacifique. Vous êtes un as du pilotage et devez intervenir à la moindre alerte. A bord d'un porte-avions, vous décollez en général sans trop de problèmes (il arrive même de décoller en réalisant un superbe looping) et vous vous trouvez de suite en face d'ennemis qu'il faut bien entendu abattre avec toutes les ressources que possède votre avion. Signalons qu'il est monomoteur à hélices. Les deux seules originalités de ce logiciel sont la possibilité de faire des loopings pour prendre votre adversaire à revers par surprise et de retrouver de puissantes capsules mystérieuses « pow » donnant davantage de puissance et maniabilité à votre avion. Votre mission principale est donc de détruire tous les avions ennemis et de rentrer sain et sauf sur le porte-avions. Pour les fous d'aventures de guerre, on peut dire qu'en se mettant dans la peau d'un héros on arrive presque à y croire. Le graphisme est assez soigné et les couleurs agréablement distribuées. Mais le gros défaut c'est que si l'on n'est pas collé sur l'écran pour se croire dans l'avion, on a l'impression de piloter une maquette, qui n'est même pas perfectionnée puisque les mouvements de l'avion sont assez lents et grossiers. En conclusion je dirais que ce logiciel correspond très bien aux gens calmes qui ne connaissent pas souvent de montée subite d'adrénaline.

G.P.

LE LAVEUR MILLIONNAIRE

Éditeur : Loisitech
Auteur : Retif Onurb
Genre : simulation
Graphisme : ★
Intérêt : ★★
Difficulté : ★
Appréciation : ★★
Originalité : ★★★

Vous voilà laveur de voitures. Mais attention ! Vos outils ne sont pas les seaux et la peau de chamois mais votre tête et vos talents de chef d'entreprise. Vous commencez le lundi avec 300 F en poche, 100 F de matériel divers et vous espérez finir la semaine millionnaire ! Vous devez, chaque jour, prendre des décisions concernant les achats de matériel, la publicité et le prix d'un lavage. Selon la météo, vous laverez plus ou moins de voitures et, par conséquent, vos poches se rempliront ou se videront. Voilà un petit jeu en basic, très restreint, qui aurait eu sa place dans la rubrique "listings" mais certainement pas dans le commerce, au milieu des autres logiciels de simulations d'entreprise. Il n'est pas possible de prolonger l'expérience au-delà d'une semaine, la quantité de voitures lavées est souvent complètement fantaisiste, etc. Un achat à éviter, donc. Dommage !



HELP !

Attention, si vous ne vous sentez pas une âme de "tricheur", ne lisez pas ces pages ! Elles contiennent de précieux secrets pour résoudre vos jeux d'aventure favoris... Solutions pour parvenir au but final, ou simples "trucs" pour pénétrer dans une salle particulièrement cloisonnée, nous publions le résultat des recherches d'un ou de plusieurs joueurs acharnés... ou simplement plus chanceux que vous ! Alors si vous êtes complètement épuisé, attardez-vous un peu sur ces pages ; si par contre, vous venez de triompher : pensez aux copains ! En attendant, merci à tous ceux qui alimentent régulièrement cette rubrique...



QUELQUES TRUCS...

Conseils de vol :
Il est préférable avant de décoller, de placer la cible (en tapant « sight on »). L'apparition du message « targetting » signifie que l'objectif est à portée de vos missiles mais pas du laser (il faut pour cela être près de l'objectif). Recommandation importante, pensez à ne pas voler trop haut : les chasseurs/tueurs MQ III ont la fâcheuse habitude de vous foncer dessus et de vous percuter par le haut. Vous les éviterez en volant bas.
Combats : Si votre bouclier est (très) endommagé, voici un conseil simple mais efficace : coupez la vitesse dans un endroit calme et attendez un moment. Vous verrez avec joie votre bouclier s'auto-régénérer... Beaucoup de constructions sont destructibles par les missiles mais pas les plus grosses forteresses (celles qui comptent au moins trois étages).
Le réacteur principal : méfiez-vous en arrivant : le réacteur principal est protégé par deux forteresses qu'il vous faudra détruire au laser. Pour cela, avancez doucement et tirez régulièrement. Lorsque vous entendrez une variation métallique, l'objectif sera à portée et vous pourrez le détruire. Chaque morceau de tiges est une demie-sphère complète. Dans la chambre du réacteur, suivez les avertissements du Général-Corps et sortez lorsqu'on vous le dit sinon vous risquez d'être irradié. Les tiges sont hélas placées aléatoirement.

Paul Pasquier



ENCORE DES ASTUCES...

J'ai longuement exploré la planète Tau Ceti et je vous fais part de mes découvertes.
Tout d'abord, sachez que le but est de retrouver 40 moitiés de sphères qui, combinées deux à deux (avec la commande RODS) forment des barres devant être insérées dans le réacteur principal (par la commande « Réacteur »).
Les points d'accès aux rails d'hyper espace sont situés à égale distance du centre de la ville. Vous pouvez avoir leur position pour chaque ville en utilisant « map » et en vous plaçant sur le début du nom de la ville pour ensuite appuyer sur « FEU/SELECT ». Chaque ville contient un réacteur secondaire et un centre de réparations.
Voici maintenant la liste des villes où se trouvent des 1/2 barres :
Rubiya : 2 + centre militaire (missiles et armement)
Goborindi : 2
Novia : 1
Rileny : 1 + militaire
Hame : militaire
Krill : 2
Drano : 1
Kdapt : 3
Kzinti : 1 + militaire (missile expérimental)
Hyrol : 2 + militaire
Zilogi : militaire
Centralis : 3 + réacteur central
Jade : 1
Leestra : 1
Entrula : 1
Auriga : 2
Botania : 2
Minstro : 3
Frome : 1 + militaire
Tsula : 2
Reyes : 2

Olivier Juilliard



QUI PEUT AIDER NOS LECTEURS ??

Mon royaume pour une aide ou plusieurs... Comment faire marcher le « réseau diamant » dans l'affaire Sydney ? Où se trouve la fève maléfique dans Sram 2 ? Comment lancer les missiles atomiques dans Théâtre Europe ? Comment arriver au détonateur dans A view to a kill ? Où trouver les parties du sous-marin dans Fantastic Voyage ??

Yvan Bladanet
Bordeaux

Réponses :
Vous avez été très nombreux à répondre aux demandes de plans faites par des aventuriers perdus dans Sabre Wulf. A tous merci et continuez à envoyer vos « Help » à notre rédaction. Plan de Sabre Wulf d'après les envois de P. Balhade, S. Floutier, F. Fernandez, B. Brolis, N. Binet, Y. Hervé, N. Urbain, C. Douthier...



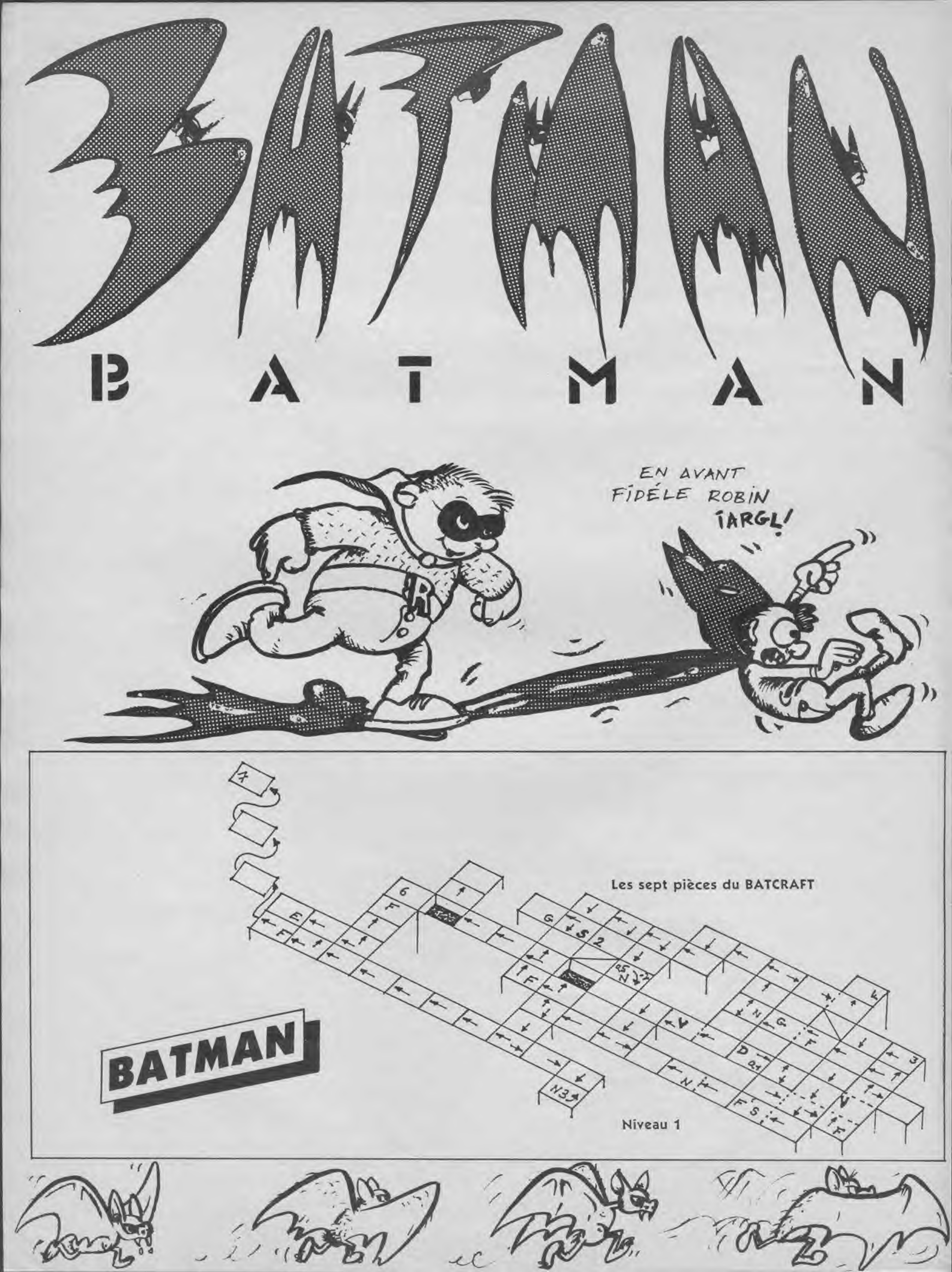
PLAN ET TRUCS

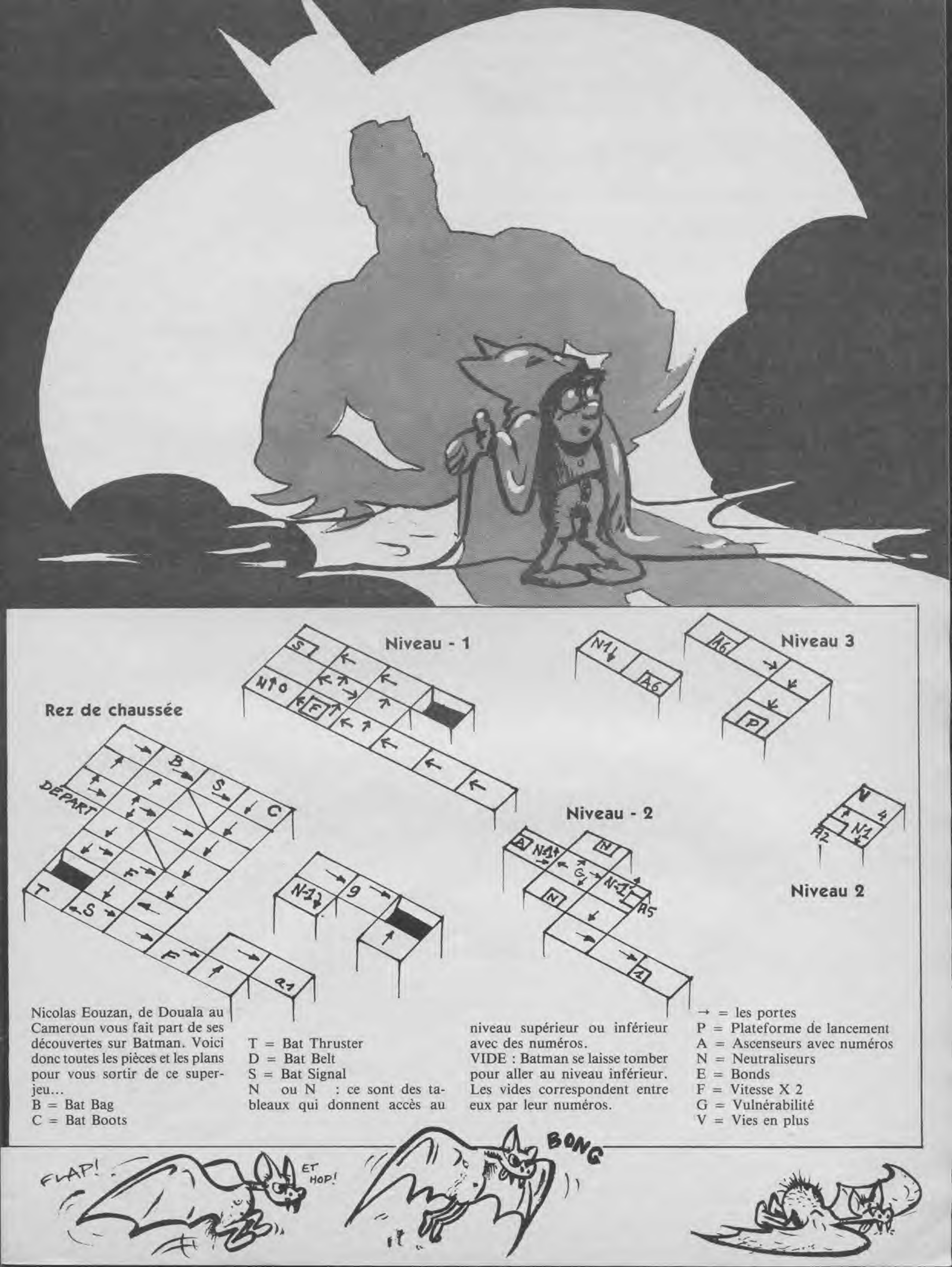
Il est important : avant d'aller chercher la fille, de posséder :
- une malette
- une liasse de billets
- un révolver
- une bouteille de whisky

En effet, tous ces objets auront leur importance lorsque vous vous trouverez avec Tanya.
Pour vous servir de la grenade, positionnez-vous devant ou à côté de l'homme (ou de L'objet) à détruire. Sélectionnez ensuite l'icône « marcher » et traversez la pièce pour ne pas subir les effets de l'explosion. La bombe doit rebondir sur le mur d'en face pour revenir à l'endroit où vous l'avez lancée et exploser.
Pour déplacer une armure dans une pièce (sauf si elle se trouve fixe devant une porte), il faut poser un objet et le pousser en marchant jusqu'à entrer en contact avec l'armure. Une fois cette « prouesse » réalisée, reprenez l'objet : l'armure change de place. Attention ! Ne rentrez jamais directement en contact avec l'armure...
Enfin, pour vous aider, voici un plan de quelques 245 salles du logiciel Movie... A vous de jouer et de vaincre !

Légendes du plan :
D : Départ
= : Issue
≈ : Issue gardée
P : piège, obstacle
R : Révolver
S : Sac
G : Grenade
B : Bouteille
L : Liasse de billets
Nota : le chiffre dans chaque salle indique le nombre de personnages présents.

D'après Mamonne Patrick
et Munnier Alexandre


BATMAN
BATMAN
EN AVANT FIDÉLE ROBIN
¡ARGL!
Les sept pièces du BATCRAFT
Niveau 1
BATMAN



Nicolas Eouzan, de Douala au Cameroun vous fait part de ses découvertes sur Batman. Voici donc toutes les pièces et les plans pour vous sortir de ce super-jeu...

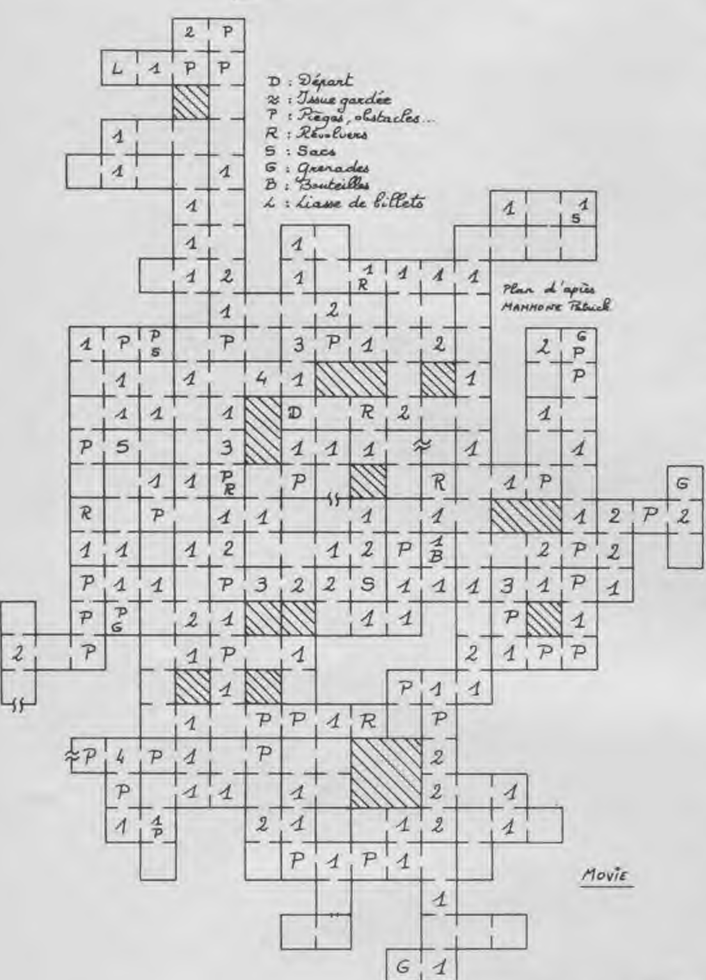
B = Bat Bag
C = Bat Boots
T = Bat Thruster
D = Bat Belt
S = Bat Signal

N ou N : ce sont des tableaux qui donnent accès au niveau supérieur ou inférieur avec des numéros.

VIDE : Batman se laisse tomber pour aller au niveau inférieur. Les vides correspondent entre eux par leur numéros.

→ = les portes
P = Plateforme de lancement
A = Ascenseurs avec numéros
N = Neutraliseurs
E = Bonds
F = Vitesse X 2
G = Vulnérabilité
V = Vies en plus





GESTE D'ARTILLAC

UNE SOLUTION...

Voici la solution de la Geste d'Artillac, contée par Hénérim en personne (alisas, en l'occurrence Philippe Gratreaud) :
« Mon nom est Hénérim d'Artillac et je me définis de la façon suivante :
Force : 12
Dextérité : 10
Chance : 8
Intelligence : 12
Volonté : 10
Charisme : 1
Habileté : 10
Défense : 1
Ma quête :... Je décide alors de partir aussitôt. Je prends une corde et un grappin, un arc et des flèches, une masse d'armes et je me lance à la poursuite des voleurs. Après une longue marche, un orage éclate, je suis trempé et dois donc trouver un abri. Une église se dessine à l'horizon, je m'y précipite sans plus tarder. A l'intérieur, il fait bon mais sombre. A tâtons, je me dirige vers le couloir de droite où se trouve un bénitier. Un peu d'eau ne fait pas de mal, j'en profite pour remplir mon outre. Je retourne ensuite vers la porte pour m'engager prudemment dans la nef. Soudain un horrible animal chute sur moi, il me griffe. La gourde étant restée à ma main, je lui jette son contenu mais sans succès. La créature a disparu. J'allume ma torche et une chaire apparaît. Je la passe et gagne maintenant l'abside. Horreur ! un prêtre y est crucifié... Sans plus attendre, je tente de l'aider mais soudain je m'évanouis : à mon réveil, je me sens curieusement en pleine forme. Je redescend alors vers le chœur et m'engage dans la nef. Malédiction ! La créature est encore là. Je décide alors de fuir mais celle-ci m'en empêche et tient sa cruelle tête dans ses mains... Prenant une masse d'armes, je rassemble mon courage et commence l'assaut. Après une rude bataille, l'église s'illumine et le prêtre apparaît devant moi. Après avoir un peu parlé, je remplis une dernière fois mon outre au bénitier et quitte l'église.
Après avoir marché pendant plusieurs heures, j'arrive devant une étrange bâtisse. Je fais le tour par la gauche et aperçois des tonneaux. Guidé par la curiosité, je me dirige vers l'un d'entre eux et tente de l'ouvrir. Il me résiste ? Je l'enfonce... A l'intérieur, je trouve du terreau. Un peu déçu par ce contenu, je retourne vers les deux portes. Celle du bas est fermée, il reste celle du haut. Je lance mon grappin et me hisse jusqu'en haut. Là, je m'aperçois qu'elle donne sur un couloir sombre. Avant de m'engager, j'allume ma torche mais horreur ! une flèche me transperce le bras. Il ne me reste plus qu'à courir en me protégeant la tête ; je ne sais pas où je vais mais j'adore les surprises... Le sol se dérobe sous mes pieds et je tombe dans une fosse. Un énorme serpent se dresse devant moi, prêt à m'avaler... que faire ? Sans plus tarder, je saisis ma masse d'armes et lui taille les entrailles. Dans ses chairs ouvertes, je trouve une fiole d'acide : cela pourra peut-être me servir, je la prends donc. Pour remonter, je lance mon grappin. Je poursuis le couloir qui débouche bientôt sous une coupole. N'écoutant que la voix du hasard, je me dirige vers un couloir situé à l'est. Bientôt une porte me barre le passage. Impossible de l'ouvrir, mais je pense soudain qu'elle ne saurait résister à un peu d'acide... La porte cède et débouche sur une petite pièce claire munie d'une sorte de vitrine. A l'intérieur se trouvent un sac de toile et un message. Une phrase m'intrigue : « Ce n'est pas le premier fût qui donne le meilleur cru... » Avant de saisir le sac qui se trouve à côté, je me débarasse de ma corde et de mon grappin ainsi que de ma masse d'armes. Je l'ouvre et en aperçois le contenu : des graines. Je prends le sac et la graine de sok-sok qui se trouve à l'intérieur. Il commence vraiment à faire chaud quand je me décide à faire autre chose. La chaleur devient accablante et suis obligé de retourner sous la coupole. Je mange un peu et, épuisé, je m'endors. Le lendemain, rien n'a changé mais je me sens maintenant en pleine forme. Je quitte le bâtiment en empruntant le couloir Nord/Ouest. Dehors, il fait chaud. je décide alors de faire le tour du bâtiment par la gauche. Je retrouve le tonneau ouvert la veille. Je décide d'y planter quelques graines de maïs rouge. Miracle ! Elles poussent instantanément. Voilà de quoi subsister. Il me faut rester ici pour organiser quelques plantations. Tout en me rappelant le mystérieux message, je perce tous les tonneaux à L'exception du premier de chaque file. J'y plante quelques graines de maïs rouge. Il me faut maintenant trouver un endroit pour planter ma graine de Sok-sok. J'essaie de la planter dans la terre de la steppe proche de l'édifice. Soudain un orage éclate et me force à rentrer dans cet édifice. Je suis maintenant à l'abri et en sécurité. Mais je décide aussitôt de rejoindre ma plantation. La graine de sok-sok a bien poussé et laisse place à une petite plante. Soudain, un cri de femme déchire le silence. N'écoutant que mon sang froid, je décide de ne pas bouger (un piège peut-être ?). Vers le milieu de la journée, après avoir lutté contre le sommeil, une fleur apparaît sur le sok-sok. En attendant encore, elle se fane et laisse apparaître un fruit. J'attends encore un autre événement mais jusqu'au soir rien ne se passe. Je décide alors de ceuillir le fruit de ma main droite en songeant à mon père (superstition). Je possède maintenant le fruit du sok-sok. Une dernière subtilité que je vous laisse le soin de découvrir et ma quête est désormais achevée...

Geste racontée d'après P. Gratreaud



62, rue Gérard - 75013 PARIS
Tél. : (1) 45.81.51.44 - Télex : RUNINFO 270841 F
Métro PLACE D'ITALIE
et
7, rue de l'Eglise - 92200 NEUILLY-SUR-SEINE
Tél. : (1) 46.40.73.26
Métro et Bus : PONT DE NEUILLY - Sortie rue de l'Eglise
Ouvert du lundi au samedi de 10 h à 19 h

l'authentique spécialiste d'AMSTRAD

l'incroyable PC 1512 est là!!!



PC 1512 c'est vraiment parti

L'anatomie du PC 1512

MATERIEL*
- Unité centrale 8086 à 8 Mhz
- 512 Ko extensibles à 640 Ko sur la carte mère
- Clavier 85 touches avec pavé numérique
- Compatibilité graphique couleur avec 16 niveaux de gris (spécial monochrome)
- Horloge temps réel à quartz alimentée par piles
- Interface série RS 232 C
- Interface parallèle
- Souris
- 3 slots d'extension pour cartes grand format
- Prise pour joystick
- Moniteur orientable horizontalement et verticalement
- Haut parleur intégré avec réglage de volume.

LOGICIELS*
- Système d'exploitation MS-DOS 3.2 Microsoft
- Système d'exploitation DOS-Plus Digital Research
- Environnement graphique GEM Digital Research avec gestionnaire de bureau GEM-Desktop
- Programme de dessin GEM-Paint
- Basic 2 de locomotive Software (opérant sous GEM)
- Manuel d'utilisation clair et détaillé.

*Caractéristiques et logiciels commun à toutes les versions du PC 1512.

LES MACHINES

PC 1512 SD Monochrome. Moniteur monochrome, 1 lecteur de disquettes 360 Ko .... **5925 F ttc**
PC 1512 SD Couleurs. Moniteur couleurs, 1 lecteur de disquettes 360 Ko .... **8171 F ttc**
PC 1512 DD Couleurs. Moniteur monochrome, 2 lecteurs de disquettes 360 Ko .... **7459 F ttc**
PC 1512 DD Couleurs. Moniteur couleurs, 2 lecteurs de disquettes 360 Ko .... **9710 F ttc**
PC 1512 HD 20 Méga Octets Monochrome. Moniteur monochrome, 1 lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur de 20 Mo **11.845 F ttc**
PC 1512 HD 20 Méga Octets Couleurs. Moniteur couleurs, 1 lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur de 20 Mo .... **14.100 F ttc**
IMPRIMANTE DMP 3000. 100 caractères par seconde, friction et traction spécialement conçues pour les modèles PC 1512 (tous les compatibles et IBM PC) **2290 F ttc**

		COMPTANT	CRÉDIT CÉTELEM			
A	PC 1512 SD monochrome	5925 F TTC	496 F par mois 12 mensualités*	Apport comptant 625 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 724 F
B	PC 1512 DD monochrome	7459 F TTC	633,90 F par mois 12 mensualités*	Apport comptant 759 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 906,80 F
C	PC 1512 DD couleurs	9710 F TTC	814,30 F par mois 12 mensualités*	Apport comptant 1110 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 1171,60 F
D	PC 1512 HD 20 monochrome	11.845 F TTC	1003,90 F par mois 12 mensualités*	Apport comptant 1245 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 1446,80 F
E	PC 1512 HD 20 couleurs	14.100 F TTC	1193,60 F par mois 12 mensualités*	Apport comptant 1500 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 1723,20 F
F	IMPRIMANTE DMP 3000	2290 F TTC	359,40 F par mois 12 mensualités*	Apport comptant 290 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 156,40 F

*Consultez-nous pour une durée de crédit différente

les logiciels du PC 1512

SELFCONTROL
(gestion de PME)

Nous avons persuadé le créateur de **SELFCONTROL**, gestion intégrée sur PC de faire profiter les utilisateurs du **1512** de sa superbe gestion déjà reconnue par plus de 750 utilisateurs et référencée par les grandes marques de PC et compatibles.

SELFCONTROL
- FACTURATION
- GESTION DES COMPTES CLIENTS
- GESTION DES COMPTES FOURNISSEURS
- GESTION DES STOCKS
- COMPTABILITÉ GÉNÉRALE, ÉDITION DE BROUILLARD, BILAN ET COMPTES DE RÉSULTATS INCLUS
- PUBLIPOSTAGE PROSPECTS AVEC MINI TRAITEMENT DE TEXTE.

Nécessite un PC 1512 plus un disque dur (mini 10 Mo).
Prix 4500 F H.T.

LOGICIELS DE GESTION NON INTÉGRÉS

SELFCOMPTA
Comptabilité Générale, nouveau plan comptable, bilan et compte de résultats inclus.
Fourni avec un plan comptable paramétrable. Ne nécessite aucune connaissance comptable approfondie pour être utilisé. Configuration minimale 1512 DD + imprimante.
Prix 1590 F HT

SELFPAYE
Logiciel de paye (200 salariés, 25 sections analytiques).
Edition, validation et impression du bulletin de paye individuel, avec cas particuliers (heures supplémentaires, absences, entrée et sortie en cours de mois, primes...). Fiches individuelles avec régularisation et tableau analytique des charge salariales et patronales.
Prix : 1690 F HT

SELFADRESSE
Logiciel de publipostage, tenue de fichier prospects par ordre alphabétique et code postal avec possibilité d'intégrer des tris multicritères et s'ajoute un mini traitement de texte incorporé pour lettre type.
Prix : 1390 F HT

comptabilité
COMPTA LPC .... 950 F
COMPTABILITÉ SAARI .... 1980 F
FACT. STOCK FASSI .... 1980 F
GESTION LPC .... 4200 F
PAIE GIPSI .... 1980 F

jeux
ALTER EGO FEMELLE .... 260 F
ALTER EGO MÂLE .... 260 F
ARCHON .... 145 F
BACKGAMMON .... 190 F
BALANCE OF POWER .... 245 F
CHESS .... 260 F
CHESSMASTER 2000 .... 510 F
CRUISADE IN EUROPE .... 265 F
DALLAS QUEST .... 350 F
DECISION IN THE DESERT 250 F
F.15 STRIKE EAGLE .... 233 F
GOLF TOUR .... 425 F
HACKER II .... 205 F
HELLCAT ACE .... 190 F
JEWELS OF DARKNESS .... 245 F
PINBALL CONS. SET .... 145 F
SILENT SERVICE .... 265 F
SOLO FLIGHT .... 315 F
SPITFIRE ACE .... 190 F
STARFLIGHT .... 425 F
SUPER BOULDERDASH .... 145 F

graphisme
GEM DRAW .... 990 F
GEM GRAPH .... 990 F
GEM WORDCHART .... 990 F
NEWSROOM .... 650 F

traitement de texte
EVOLUTION SUNSET .... 990 F
GEM WRITE .... 990 F
PRINT MASTER .... 480 F
TEXTOMAT .... 814 F
WORDSTAR 1512 .... 750 F

utilitaires
D BASE II (base données) . 990 F
FRAMEWORK 1er .... 990 F
GEM DIARY (agenda) .... 429 F
GEM DRAW BUSINESS .... 429 F
GEM FONT EDITOR .... 990 F
GEM FONTS & DRIVERS .... 429 F
GEM PROGRAM.
TOOLKIT .... 1990 F
REFLEX .... 835 F
SIDEKICK .... 330 F
SUPERCALC 3 (tableur) .... 750 F

matériel
CARTE DURE 20 Mo. .... 6500 F

livre
LE LIVRE DU BASIC 2 .... 179 F

les joysticks

AMÉLIOREZ VOS SCORES



THE PROFESSIONAL
Le plus puissant et le plus fiable. Un régal pour "zapper" averti.
- **6 micro-interrupteurs**
- **Réponse rapide**
- **Sensibilité parfaite**
- **Précision**
- **Ergonomique**
- **Cordon de 1,50 m**

A - Modèle standard .... 185 F
B - Modèle AUTOFIRE .... 225 F

en février RUN solde! demandez notre liste pour 464 et 6128

la chaîne HIFI AMSTRAD

Vous connaissez déjà les ordinateurs. Découvrez les chaînes. Consultez-nous.

PCW 8256 et 8512

PCW 8256 .... 4740 F
PCW 8512 .... 5930 F

des logiciels sérieux
ALIENOR (comptabilité générale) .... D **1055 F**

COMPTES BANCAIRES .... D 730 F
ADRESSES .... D 395 F
BUDGET FAMILIAL .... D 730 F
FICHIER .... D 395 F
MULTIPLAN .... 498 F
dBASE II .... 790 F

et des jeux
BATMAN 150 .... D 150 F
3 D CLOOCK CHESS (jeu d'échec) .... D 230 F
BRIDGE PLAYER 3 .... D 230 F
STRIKE FORCE HARRIER .... D 730 F
HISTOIRE D'OR .... 131 F
TRIVIAL PURSUIT .... 146 F

		COMPTANT	CRÉDIT CÉTELEM			
G	PCW 8256	4740 F TTC	398,60F par mois 12 mensualités*	Apport comptant 540 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 573,60 F
H	PCW 8512	5930 F TTC	502,10 F par mois 12 mensualités*	Apport comptant 630 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 724 F

les 464 et 6128



nouveau

PRIX CANON
CPC 464 monochrome 1990 F
CPC 464 couleurs .... 2990 F
CPC 6128 monochrome .... 2990 F
CPC 6128 couleurs .... 3990 F
DMP 2000 imprimante 1690 F

CREDIT CETELEM : consultez-nous!!!

les logiciels

1001 BC .... C 140 F - D 220 F
2112 AD .... D 140 F
ALIENS .... C 135 F - D 180 F
*AVENGER .... C 95 F - D 139 F
BATMAN .... C 85 F - D 130 F
BOBBY BEARING .... C 125 F - D 210 F
BREAK THROU C 89 F - D 135 F
CAULDRON .... D 135 F
CAULDRON II .... C 79 F
COMMANDO .... C 99 F
DEACTIVATORS C 125 F - D 190 F
DEMAIN HOLOCOSTE .... D 249 F
DESERT FOX .... C 95 F
DONKEY KONG .... D 160 F
DRAGON'S LAIR .... C 110 F
DYNAMITE DAN II .... C 110 F
ELEKTRA GLIDE .... C 85 F - D 145 F
ELITE (Français) .... D 280 F
EXPLORER .... C 129 F - D 160 F
FAIRLIGHT .... C 95 F
FER ET FLAMME .... D 290 F
FORBIDEN PLANET .... D 140 F
GALVAN .... C 85 F - D 139 F
GAUNTLETC. .... C109 F - D 160 F
GHOSTS AND GOBLINS .... C 85 F - D 135 F
GOLD HITS .... D 180 F
GREAT ESCAPE .... C 95 F
GREEN BERET C 95 F - D 160 F
HIGHLANDER .... C 79 F
HIJACK .... C 120 F - D 160 F
INTERNATIONAL RUGBY .... D 130 F
INTERNATIONAL KARATÉ .... C 75 F - D 125 F
IKARI WARRIOR .... C 95 F - D 150 F
JACK THE NIPPER .... D 150 F
KONAMI'S GOLF .... C 89 F
ONE .... C 160 F - D 240 F
PASSAGERS DU VENT .... D 290 F
ROCK'N WRESTLE .... C 110 F
ROOM TEN .... C 89 F - D 150 F
SABOTEUR .... C 95 F - D 150 F
SEPULCRI .... C 125 F - D 120 F
SILENT SERVICE .... C 105 F
SOLD A MILLION II .... C 110 F
SOLD A MILLION III .... C 110 F
SPACE HARRIER .... C 85 F - D 139 F
SRAM II .... D 220 F
STARQUAKE .... C 105 F
TAROTS .... D 210 F
SW REPORTER .... D 220 F
TEMPEST .... C 95 F - D 139 F
TEXTOMAT .... D 139 F
THAI BOXING .... C 85 F - D 129 F
TRAIL BLAZZER .... C 89 F - D 139 F
TRIVIAL PURSUIT .... C 199 F - D 240 F
V .... C 85 F - D 140 F
WAY OF THE TIGGER .... C 95 F - D 160 F
WINTER GAMES .... D 150 F
ZOIDS .... C 105 F
ZORRO .... D 190 F

MINITELEC .... D 280 F
MULTIFACE .... [C] 550 F

Transportez votre PCW

SAC DE TRANSPORT :
490 F. Port 60 F



nouveau

protégez votre micro

464 couleur (2 housses) .... 100 F
464 mono. (2 housses) .... 100 F
6128 couleur (2 housses) .... 100 F
6128 mono. (2 housses) .... 100 F
DISQUE DD1 (1 housse) .... 45 F
IMPRIMANTE DMP1 ou DMP2000 (1 housse) .... 80 F
PCW (3 housses) .... 195 F

DIGITALISEURS

NOUVEAU / SUPER

VIDI - VIDÉO DIGITISEUR

VIDI - Un NUMÉRISEUR spécialement créé pour la gamme des **CPC AMSTRAD.**
Avec **VIDI**, captez une image à partir de toute source vidéo, caméra, magnétoscope, même un autre ordinateur.
- Mode 2 (haute résolution 2 tons), mode 1 (moyenne résolution 4 tons), ou mode spécial 0 en 16 tons.
- Contrôleur CRT et 16 K de RAM vidéo : captez une image en mouvement au rythme de 6 images-seconde.
- Deux formes : un programme de contrôle interactif et des extensions Basic (RSX) .... **1150 F**

le coin du SPECTRUM

Nouveau SPECTRUM - Consultez-nous

Des jeux :
DEEP STRIKE .... C 99 F
COBRA .... C 80 F
SHAO LING ROAD .... C 90 F
XENO .... C 90 F
TARZAN .... C 90 F

BON DE COMMANDE à renvoyer à RUN dép' VPC : 62, rue Gérard - 75013 PARIS

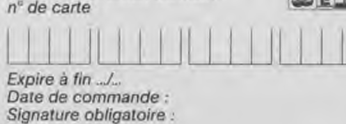
AMS 2-87

Nom ....
Prénom ....
Adresse ....
....
....
Tél. ....
Matériel ....

logiciel ....
....
....
matériel ....

Frais de port (France métropolitaine) : Logiciels **20 F.** Matériel par **SERNAM EXPRESS 200 F.** Sup. pour contre-remboursement **30 F.** ....
Ci-joint mon règlement par chèque bancaire ☐ ou CCP ☐
SIGNATURE : Total ....
Signature des parents pour les moins de 18 ans

Je préfère régler par carte de crédit bancaire n° de carte



Expire à fin ../..
Date de commande :
Signature obligatoire :

DEMANDEZ NOTRE LISTE DE SOLDES ☐

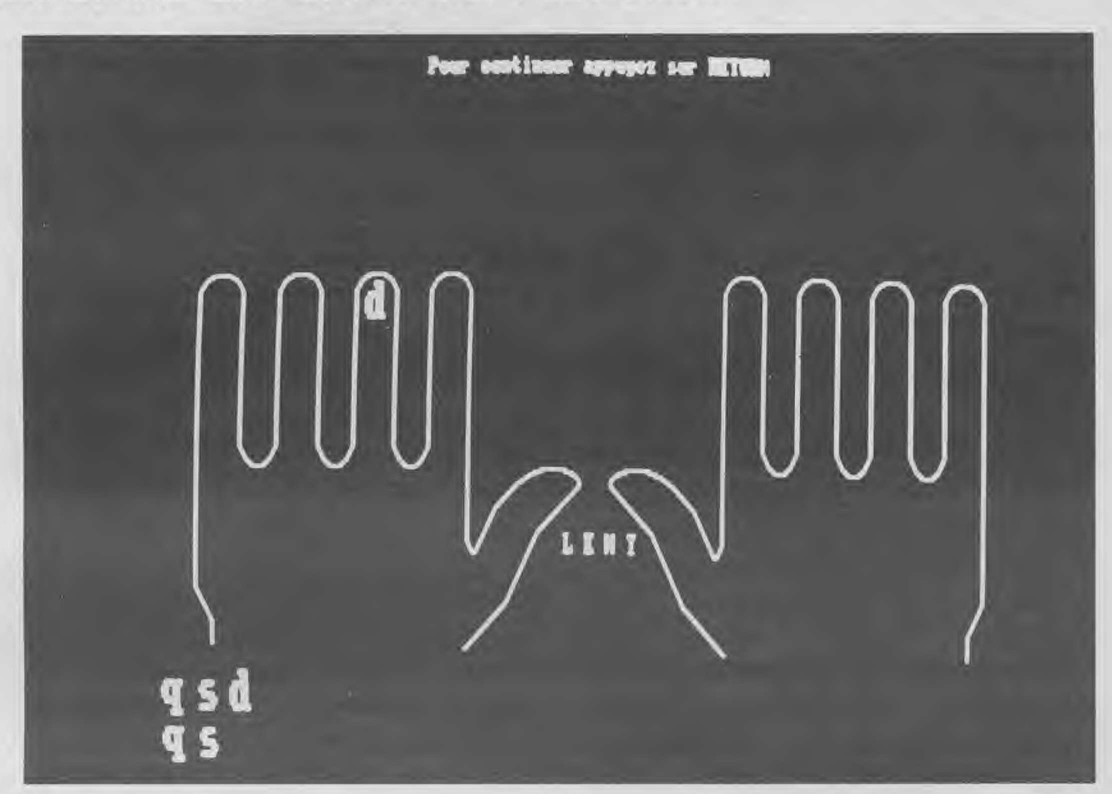
CRÉDIT CETELEM.*
Je choisis la proposition ☐ Inscrire la lettre correspondant à l'option choisie. Veuillez me faire parvenir une **offre préalable** de **CRÉDIT CETELEM**. Je joins les pièces demandées pour son établissement et mon versement comptant sera de .... par ☐ chèque ☐ CCP ☐ Mandat-lettre.

ams 2 87

***Pièces à fournir :**
Votre carte d'identité.
Votre relevé d'identité bancaire (RIB).
Un de vos chèques annulé par vos soins.
Votre dernière fiche de paye.
Un justificatif de votre domicile (PTT, EDF, quittance de loyer).

TÉLÉ-TUTOR CLAVIER

UNE MAIN D'ACIER DANS UN GANT DE VELOURS...



Éditeur : Totale Formation
Genre : apprentissage du clavier
Support : disquette
Intérêt : ★★★
Graphisme : ★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★★

Finie la frappe à deux, voire un doigt. Désormais, votre PCW vous apprend à être un véritable virtuose du clavier en quelques heures de travail acharné. Grâce à TÉLÉ-TUTOR CLAVIER, préparez la pommade et gare aux crampes...

Rien moins que quarante exercices vous seront proposés en face B de la disquette. Chacun de ces exercices est composé d'une série de vingt-neuf lettres que vous devrez restituer au clavier après leur affichage. Avant d'en venir à la partie utilisation proprement dite, il est important de noter la possibilité de créer un exercice sur lequel l'ordinateur vous fera "bûcher" des heures durant avec cependant quelques variables résidant dans l'ordre des lettres.

Progression envers et contre tout

Après le « bootage » de la face A, il vous sera demandé de retourner la disquette pour parachever le chargement du programme. Aussitôt cette opération terminée, vous devrez définir le type d'exercice désiré : clavier ou vitesse.

Parlons un peu, mais aussi bien que possible des exercices de vitesse. Au nombre de dix, les titres qui apparaîtront suite à l'appel de ce type d'exercice n'auront pour unique but que de vous faire connaître votre rapidité de frappe. Vous trouverez les textes à taper dans le manuel. Ces modèles devront être suivis à la lettre, c'est le cas de le dire, sous peine de se faire taxer d'un petit message d'erreur du style « ligne incorrecte » ce qui compromettra nettement votre score final... Il est bien évident que ces exercices ne devront être appelés qu'après une pratique assez longue de ceux au clavier. Néanmoins, rien ne vous interdit à quelque moment que ce soit de tester votre dextérité.

Venons-en maintenant aux exercices clavier qui jalonneront votre apprentissage durant assez longtemps. Vous parvenez donc au choix de l'exercice que vous désirez effectuer, c'est-à-dire : soit l'un des quarante programmés, soit un exercice que vous devrez créer de toutes pièces. Prenons tout d'abord l'exemple du premier cas. Lorsque votre sélection sera faite, un nouvel écran apparaîtra. Celui-ci vous offrira un choix de quatre options nécessaires à la bonne marche des opérations. Chacune de ces options fait appel aux touches de fonction propres au PCW, ces dernières étant représentées, à la manière du menu Disckit, au côté de l'option désignée. Commençons par changer de vitesse, Vous vous doutez bien que pour vous amener à un bon maniement du clavier, la progression dûe aux exercices en elle-même, n'apporterait en fait que de bien maigres résultats, si ce n'est une bonne connaissance de la position des touches, ce qui n'est déjà pas si mal, je vous le concède, et c'est d'ailleurs bien par cela que vous devrez débuter. Néanmoins, une fois le stade de l'apprentissage du positionnement dépassé, l'acquisition d'une rapidité raisonnable sera nécessaire. A cet effet, vous disposez de trois vitesses : lente, moyenne et rapide. Sans vouloir donner de conseil gratuit, il est cependant recommandé de ne pas brûler les étapes et de commencer par la vitesse lente. Un très bon adage musical résume en ces termes la nécessité absolue de débuter par la lenteur : « un exercice parfaitement maîtrisé lentement servira de fondation à la rapidité d'exécution ». Prenez-en bien note, il s'agit là d'une vérité fondamentale maintes et maintes fois vérifiée. Ne modifiez donc pas dans l'immédiat la vitesse, qui sera remise à



« lente » à chaque démarrage du programme. La seconde et la troisième des options proposées vous donnent la possibilité d'opérer le choix du mode de travail, en l'occurence, avec ou sans l'aide du dessin des mains. Là encore, il s'agira de bien maîtriser le clavier avant de vous lancer à l'aventure et de risquer de compromettre plusieurs heures de travail par la prise d'une mauvaise habitude.
Ceci dit, hormis la différence dûe à l'affichage ou au non affichage des mains, les exercices seront traités d'une manière identique sur les deux modes. Il est cependant conseillé, pour suivre une saine progression, de prendre l'option incluant le dessin.
Plus vous avancerez dans l'ordre des numéros d'exercices et plus ceux-ci gagneront en complexité. Suivant la vitesse, un temps limite vous sera imparti entre l'affichage du mouvement à effectuer incluant le caractère de la touche concernée et la frappe de la touche en elle-même. En cas d'arrêt trop prolongé, vous serez immanquablement sanctionné du message « LENT » que vous devrez faire suivre d'une pression sur la touche (return) pour continuer l'exercice. En ce qui concerne le second cas : création d'exercice. Il vous suffira d'entrer dix-huit caractères en mémoire lesquels seront retraités aléatoirement sous forme d'exercice classique.

La lumière est au bout du tunnel

Au cas où vous ne l'auriez pas encore compris, vous devrez, avant de parvenir à une grande aisance passer impérativement par les affres de la contrainte. Contrainte à deux niveaux d'ailleurs, puisqu'il s'agira de ne pas surestimer vos capacités que ce soit pour la rapidité ou la connaissance du clavier.
Pour ne rien vous cacher, il vous arrivera très certainement de traverser quelques crises de « rasle-bol »... Personne n'y échappe et d'aucuns diront que c'est le métier qui rentre... Ne vous découragez donc pas et persévérez surtout sans brûler les étapes essentielles. Ce logiciel, loin d'être inintéressant comporte cependant tous les désagréments inhérents au genre éducatif ou apprentissage, en l'occurence, il faudra vous astreindre jour après jour au minimum une heure de travail, sous peine de perdre le bénéfice acquis auparavant. Rassurez-vous, après quelques heures de « souffrance » vous aurez, à n'en point douter, le contentement d'apprécier vos progrès à leur juste valeur.

Georges Brize

STOP

Au boulot !!

Editeur : Ocean
Genre : combat d'épée
Intérêt : ★★★
Difficulté : croissante selon vos résultats
Appréciation : ★★★★
Originalité : ★★★★







HIGH-LANDER

Nous voici après les fêtes de Noël et du Jour de l'An. Il faut après ces quelques jours de répit revenir au « front » car en effet pour pouvoir continuer à vivre il vous faudra combattre trois adversaires aussi coriaces les uns que les autres. Ce jeu est la réunion de trois blocs indépendants. Tout d'abord, le premier bloc charge Highlander 1. Pour vous faire patienter durant le chargement, vous prenez plaisir à contempler le superbe (c'est le moins que l'on puisse dire) dessin plein écran du visage du guerrier que vous serez. Tous les détails y sont : cheveux ondulés, légères commissures aux lèvres, quelques rides sur le front dues à la fatigue des combats, yeux profonds qui confèrent au regard une puissance digne d'un aventurier des temps modernes. Quelques secondes plus tard, vous voyez apparaître le dessin de l'endroit où vous devrez combattre votre premier adversaire qui n'est autre que Ramirez. Malgré un effort louable de la documentation (en français et en allemand s'il vous plaît), il manque la description de l'utilisation des différentes options du menu. Il faut retenir que lorsque vous avez appuyé une fois sur la barre espace pour faire cesser la musique, au demeurant agréable, vous pouvez choisir de jouer contre un joueur humain, dans ce cas vous appuyez sur le 2 du clavier, puis sur la barre espace pour commencer la combat, ou contre l'ordinateur, dans ce cas vous appuyez sur le 1 du clavier puis sur la barre espace pour commencer le combat ; enfin il existe une troisième option qui est celle de démonstration, appuyez sur le 0 du clavier puis sur la barre espace. Cette option de démonstration est très instructive puisqu'elle permet de voir comment l'ordinateur attaque et de savoir où sont ses points faibles. Il faut être assez observateur puisque cette canaille change assez souvent son jeu d'attaque ce qui ne manque pas de charme. Le plus captivant étant bien entendu de sélectionner l'option 1, vous verrez qu'à ce niveau il ne faut que quinze minutes de maniement de l'épée pour pouvoir venir régulièrement à bout de votre adversaire.

Avant de combattre, il est préférable de vous entraîner au maniement de l'épée. J'avoue que sans la documentation, il est très difficile de comprendre tous les mouvements possibles de votre arme. Je conseille à tout débutant comme moi de se servir du clavier par ailleurs très bien et surtout très logiquement disposé (il y a quand même six touches à manipuler) pour faire bouger le bonhomme ou l'épée. Quelques exemples sont donnés sur la documentation. Il faut simplement retenir une chose : pour le joystick lorsque vous appuyez sur le bouton de tir vous avez tous les mouvements possibles de l'épée. Votre bonhomme ne peut pas se déplacer. Par contre, dès que vous lâchez le bouton tous les mouvements sont attribués au combattant : l'épée est alors invalide. Donc, attention à synchroniser vos mouvements entre déplacements de votre corps ou de votre épée. Si vous jouez seul, la touche S aura la même fonction que le bouton de tir du joystick, si vous jouez à deux il y aura la touche 5 du pavé numérique qui aura la même fonction que votre touche S.

Un petit détail : si vous combattez assez longtemps sur un tableau vous allez vite vous rendre compte que l'ordinateur devient meilleur : en effet au fur et à mesure des combats (avec le même adversaire) l'ordinateur analyse vos défenses et vos attaques. Il convient donc de varier au maximum votre jeu d'attaque sinon "couiikkk"...

Comme dans tout combat à moins que ce ne soit un coup décisif, vous disposez d'un certain potentiel d'énergie que vous perdez en fonction des coups que vous ne parez pas. Vous récupérez cette énergie mais très lentement ; alors prudence !! Il y a trois zones d'énergie que vous avez en permanence sur le bas de l'écran. Une zone verte indique que vous êtes tranquille, la zone jaune vous prévient d'être prudent tandis que la zone rouge conseille la fuite lâche et veule (pour reprendre de l'énergie) plutôt que de soutenir un combat téméraire et suicidaire. Apprenez donc à être sage et réfléchi car les deux autres adversaires ne vous feront pas de cadeaux.

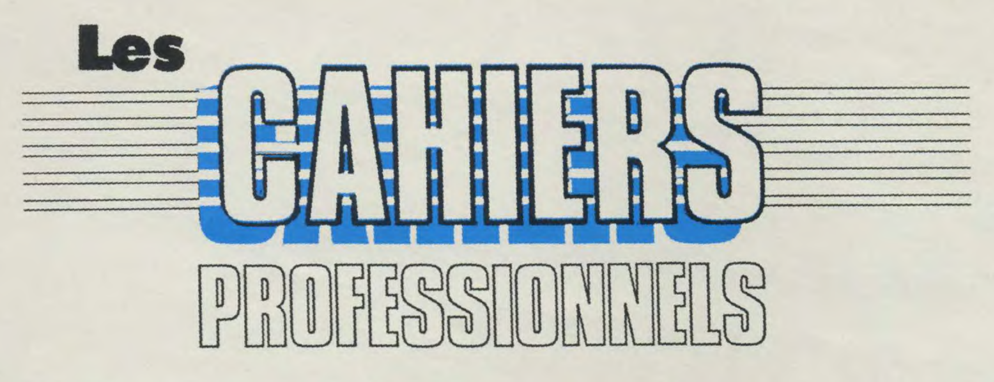
Des combats sanglants

La deuxième partie se joue contre Fizir dans un des quartiers de New York. J'avoue que cet adversaire est difficile mais avec de l'entraînement il est possible d'équilibrer victoires et défaites. Quant à la dernière partie, j'ai encore beaucoup de travail à accomplir et surtout de la sagesse à gagner. Il s'agit de Kurgen qui m'a fait fuir plus d'une fois. Le combat se déroule au dessus des rues de la ville sur un toit désert, donc aucun secours possible (mais que fait la police !).

Highlander est un logiciel qui fait partie de la nouvelle race des « hits ». Très original dans sa conception, il permet de passer de bons moments à se défouler contre l'ordinateur ou contre une personne que vous n'appréciez guère mais que vous pouvez écraser à travers des combats sanglants et sans merci. Les mouvements sont si nombreux que le graphisme n'est pas toujours très net. Il faut dire quand même que durant ses déplacements, le guerrier bouge les pieds (articulation moitié du pied), plie les genoux, courbe le menton et articule son bras qui tient l'épée ; tout ceci donne une impression de souplesse surprenant.

G.P.

Dès le 16 février (et tous les mois)



d'Amstrad Magazine

VONT VOUS FAIRE TRAVAILLER !!

FINIS LES THEMES, ON PASSE A LA VERSION

A la version professionnelle et utilitaire pour tous ceux — et ils sont nombreux, très nombreux — qui utilisent un Amstrad CPC, PCW et PC pour s'initier, concevoir, calculer, gérer, travailler.
Pour tous ceux qui laissent leur joystick au vestiaire.

UN VERITABLE OUTIL DE TRAVAIL

Parce qu'aujourd'hui pour utiliser un micro il faut être informé pas informaticien, nous allons tout vous dire.
Tout sur les logiciels et les périphériques, mais aussi sur le freeware et le shareware, la communication, les derniers bancs d'essais, les trucs, les astuces et les conseils qui vous simplifieront la vie.
Nous allons vous aider, que vous travailliez chez vous ou au bureau, à faire de votre micro un outil efficace.
Tout, vous saurez tout, mais surtout vous comprendrez tout car nous parlerons votre langage, celui de l'utilisateur.

A bientôt, rendez-vous le 16 février.

NEWS PRO...

On efface tout et on recommence... Les années se suivent et... se ressemblent... Rassurez-vous, il n'est pas question d'abandonner le rendez-vous désormais régulier que nous vous donnons depuis quelques mois déjà, à notre plus grand contentement d'ailleurs. Rien de bien gai à l'occasion de cette rentrée 87 — ni sur PCW, ni sur PC. Néanmoins, plein de choses intéressantes vous attendent tout au long de ces quelques lignes qui, nous l'espérons, viendront à point nommé vous guider dans vos achats professionnels.

Fiche : gestion de fichier et mailing sous Locoscript

Rares sont les logiciels ayant pris Locoscript comme base. Ce n'était pourtant pas faute de matière à réaliser de bons produits. A la veille de la sortie tant attendue de Locomail (Locoscript remanié avec mailing incorporé) sur le marché français, la société Elp, qui n'a pas froid aux yeux, décide d'affronter sur son propre terrain le maître des lieux. Ce qui au prime abord peut passer pour de l'inconscience, devient de plus en plus crédible au fur et à mesure que l'on prend connaissance des possibilités de FICHE. En effet, s'il s'agissait uniquement d'un logiciel de mailing, FICHE aurait certainement eu à souffrir d'une concurrence quelque peu déloyale. Cependant, ce logiciel qui a déjà quelques mois de service, n'était à l'origine qu'une question de fichiers et s'est vu amélioré pour des raisons de commodité, par l'ajout de la fonction mailing.
Il ne sera pas possible d'énumérer en détail l'ensemble des possibilités de ce programme. Néanmoins, en guise d'apéritif, voici quelques-unes de ses caractéristiques :
— fabrication de la lettre type sous Locoscript avec inscription des codes correspondant aux emplacements réservés ;
— possibilité d'obtenir des fichiers de six mille fiches de cent caractères (PCW 8512 ou 8256 équipé deuxième lecteur).
Pour ce qui est de la partie utilisation en elle-même, elle est basée sur le même principe que Locoscript dans le sens ou elle consiste avant tout en menus déroulants. Cependant, les touches [+] et [−], très utilisées dans ce dernier, ne le sont pas du tout dans FICHE.

A:CLIENT   Gestion fichier   Drive A   Help
F1=Autre fiche F2=Fiche suivante F3=Fiche précédente F5=Modification F7=Annulation EXIT

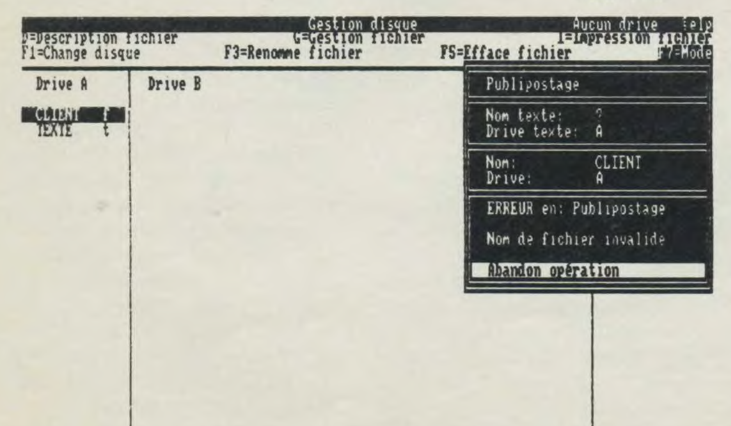
CLIENT

ADRESSE
Raison sociale : DUPONT SA
Responsable achats : Mme DUVAL
Adresse : 27 Rue de la Vallée
: Saint Porchaire
Code postal : 79300
Bureau distributeur : BRESSUIRE
Téléphone : 41 65 34 56

CONDITIONS
Conditions paiement : 30 jours
Mode règlement : L.C.R.
Chiffre d'affaire : 564789.92

MATERIEL
Référence : PCW8512
Date d'achat : 17/ 2/86

Drive is A:



Documentor : utilitaire graphique et textes

Pour bien vous prouver que nous pêchons l'actualité à tout vent, voici une nouvelle parue chez notre excellent confrère anglais, j'ai nommé Byte. Python Microsystems édite un utilitaire style pagemaker (les photos en moins) pour le plus grand contentement de nos PCW... Utilisant la souris ou le clavier, vous pourrez désormais à l'aide d'un seul produit, générer des graphiques, des caractères ainsi que des diagrammes, les inclure dans le texte pour enfin les imprimer dans une qualité proche de la qualité courrier. Suivant la présentation pleine page, le programme vous propose un choix de trames. Equipé de menus déroulants bien conçus, selon notre confrère, il est cependant conseillé de faire appel à la fonction aide...
Un seul point noir cependant devant ce tableau féérique, le prix. Logiciel et manuel : 49.95 £, équivalent à environ 500,00 F, quant à la version équipée de la souris : 99.95 £, je vous laisse le soin de faire le calcul. Préparez donc votre portefeuille pour cet événement que nous attendrons tous, j'en suis persuadé, avec une impatience non feinte...

Gestion d'associations : les clubs à la pointe du progrès...

Vous dirigez un club quelqu'il soit, culturel, sportif ou autre... Gestion d'association vous est dédié. En effet, Logys, qui jusqu'à ce jour s'était avant tout penché sur le monde éducatif, tourne son regard vers les associations qui fleurissent de part et

d'autre. Ce logiciel, conçu pour répondre aux quatre préoccupations principales des associations de tous bords (hormis le traitement de texte, et pour cause...), comporte un menu divisé en autant de parties distinctes : gestion des adhérents, gestion des cotisations, gestion de l'association et enfin, le plus important (non, je plaisante, pas pour vous...), la gestion de trésorerie. Chacune de ces parties comporte une liste de fonctions qui lui sont propres, système qui évite, à coup sûr, un certain nombre d'erreurs de saisie dûes à l'appel d'une rubrique plutôt que d'une autre. Le principal argument de vente reste le prix de l'ensemble : ordinateur + logiciel pour moins de 6 000 F dans le cas d'un PCW 8256.

L'Intégré II : intégré jusqu'au bout des ongles...

Puissant gestionnaire de fichiers, simple d'emploi de surcroît, l'INTÉGRÉ II de Logys permet de faire du mailing en intégrant des textes de Locoscript, des feuilles de Multiplan ou encore, des fichiers dBase II. Vous serez assisté d'un bon manuel d'utilisation, ce qui en soit, n'est déjà pas chose courante, et vous bénéficierez en plus d'une foule d'écrans d'aides ainsi que de messages-guides incorporés au logiciel, le tout vous permettant une maîtrise rapide de ses possibilités étendues. De tous ces petits plus, le plus important reste sans doute les fichiers d'exemples créés à votre attention pour vous donner la possibilité de vous faire la main... Un intégré pour le moins performant et qui cependant reste dans le domaine du raisonnable, point de vue prix, puisque commercialisé pour 690,00 F TTC.

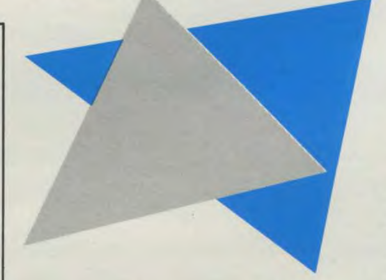
Analyse financière : un check-up pour votre entreprise

Toujours et encore Logys qui a décidément voulu taper très fort pour ce début d'année 87. Ce logiciel (sous Multiplan s'il vous plaît !), donne aux dirigeants de PME un moyen économique d'analyser la santé de leur entreprise. Sur la base des éléments fournis par les bilans et compte de résultats, « Analyse Financière » traite un ensemble de calculs de ratios les plus significatifs en matière de gestion. Les résultats ainsi obtenus seront interprétés grâce à une documentation claire, et devront faire l'objet d'une comparaison avec les statistiques officielles fournies par votre branche d'activité. Outre ces calculs, qui ne sont après tout que le lot d'un tel programme, « Analyse Financière » deviendra aussi un outil de simulation utilisant toutes les qualités du tableur pour vous aider à mesurer les conséquences de vos décisions et, peut être vous guider vers les choix les plus appropriés. Disponible sur CPC 6128 et PCW, ce logiciel est commercialisé pour la modique somme de 240,00 F TTC.

options pour joindre l'utile à l'agréable par l'utilisation d'un logiciel simple et performant.

Gem JT base : l'environnement s'affirme

Dans la lignée déjà très étendue de GEM, un nouveau venu pointe le bout de son nez. Equipé d'une fonction mailing, ce logiciel de gestion de fichiers (format dBase) traite sur la base de textes créés avec GEM WRITE. Comme tous les produits de cet environnement spécifique, GEM JT BASE est capable de dialoguer avec les autres GEM, tels que GEM GRAPH. Ce logiciel édité par JT Diffusion (qui a depuis peu pris sous sa coupe l'édition en France des produits Digital Research), est commercialisé au prix de 495,00 F HT.



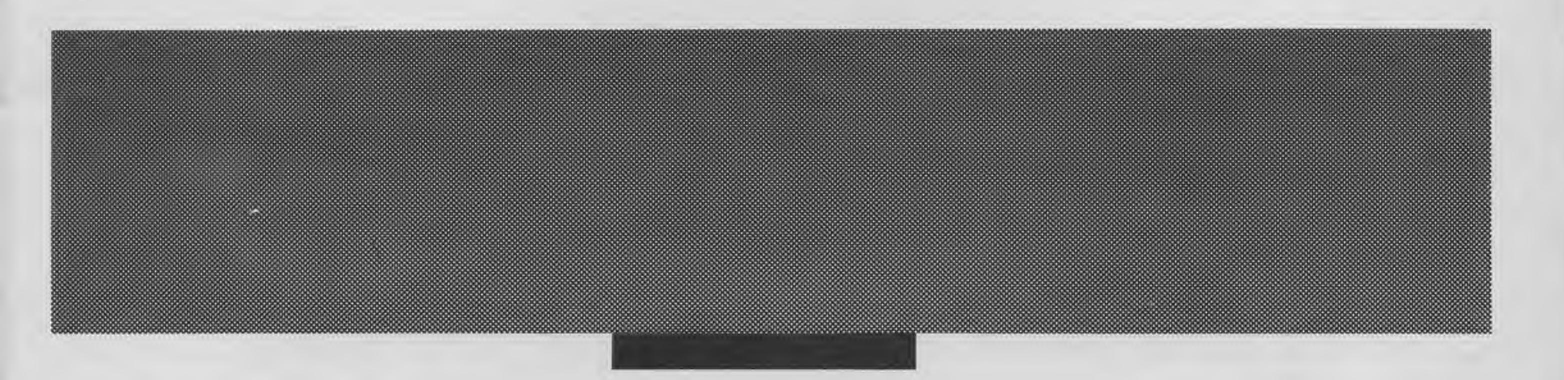
Turbo Graphix Toolbox : en français dans le texte...

Oui, je sais, il ne s'agit pas à proprement parlé d'un petit nouveau... Néanmoins, il est important de signaler, pour les anglophobes, que cet utilitaire très recherché pour le temps précieux qu'il permet de gagner dans le développement d'applications, se trouve être désormais commercialisé en version française pour 595,00 F HT pour PC 1512 et compatibles. Qui dit turbo, dit immanquablement Turbo-Pascal, donc rapidité et efficacité. Avec T.G.T. et un PC 1512 double drive, rien ne vous sera plus inaccessible. Vous aurez à votre disposition : de multiples outils pour dessiner des graphiques de tous types, des outils pour envoyer les images d'écran à destination des imprimantes, deux différentes polices de caractères pour les légendes et bien d'autres

Protext : le traitement de textes nouveau est arrivé...

A l'origine, ce programme étaient quatre... Un lapsus ? non, une réalité. En effet, le traitement de texte, le vérificateur d'orthographe, le mailing, et le gestionnaire de disque devaient chacun faire l'objet d'un programme séparé. C'était compter sans l'esprit pratique légendaire de nos voisins d'Outre-Manche qui ne mirent pas longtemps à prendre la décision la plus simple : réunir le tout en un seul bloc. Imaginez plutôt le résultat. Un traitement de texte à extension d'écran, un mailing permettant aussi facilement la création de lettres types que de cartes de nouvel an, un correcteur de fautes composé d'un dictionnaire de 33 000 mots opérant la vérification de 1 800 mots par minute, et pour finir, une gestion de disque qui se suffit à elle-même... De quoi faire trembler des Locoscripts et autres logiciels du même accabit... PROTEXT qui tourne à la fois sur CPC 6128 et PCW est vendu au prix peut-être un peu fort de 79.95 £, soit environ 800,00 F. A voir de plus près dès sa sortie en France... Comptez sur nous, nous y serons...

CAO — DAO
PARTIE 2



Dans la première partie nous avons fait un tour d'horizon de la CAO et de la DAO, et nous avons dressé la liste des différentes commandes accessibles depuis un logiciel de DAO en 2 D. Dans cette deuxième partie nous allons détailler ces commandes dans l'ordre de cette liste.

Gestion du dialogue

Les menus : c'est la zone de dialogue entre l'utilisateur et le programme, en général présentée de façon linéaire horizontalement ou verticalement. La sélection d'une de ces commandes est effectuée soit en fournissant le numéro de référence de celle-ci au clavier, soit en pointant la zone couverte par son nom à l'aide du curseur de la souris, puis en validant le choix en appuyant sur un des boutons de celle-ci. Cette sélection est bien souvent sanctionnée par une modification de l'attribut de représentation de la commande rendue active. Pour un certain nombre de commandes, il est nécessaire de parcourir une arborescence avant d'arriver au choix final. D'une façon plus imagée, vous décrivez le cheminement de la racine d'un arbre jusqu'à une feuille particulière.

Un bon programme de DAO vous offrira ce choix par menus déroulants, affichera en permanence la liste de l'arborescence, et permettra de « redescendre » celle-ci de la feuille vers la racine.

La récupération des données : lors d'un travail précédent, si vous avez stocké le contenu des matrices des variables correspondant au dessin réalisé, vous avez alors la possibilité de relire les valeurs de ces variables, le dessin étant restitué dans son état d'origine, vous offrant alors la possibilité d'effectuer des modifications et des ajouts. En plus il peut être intéressant d'avoir la possibilité d'effectuer des modifications de l'état d'origine, par exemple : une rotation, un changement d'échelle, une duplication linéaire, matricielle ou circulaire une recopie partielle (notamment par utilisation de la notion de niveau qui sera expliquée par la suite).

Des messages à l'opérateur : le système de D.A.O interroge constamment l'utilisateur sur la liste des opérations. Ces messages doivent toujours être affichés au même endroit de l'écran pour éviter l'effet de surprise et une certaine fatigue visuelle due au balayage de l'écran pour trouver où se trouve la prochaine question. En particulier, il est nécessaire que les zones effectées aux réponses simples du type OUI NON se succèdent toujours dans le même ordre.

Saisie

Les coordonnées absolues, relatives et polaires : le dessin industriel fait usage des règles de la géométrie plane et de la géométrie descriptive pour permettre la représentation sur une surface plane du produit de la réflexion du dessinateur. Cette représentation sera exploitée par un utilisateur qui interprétera le gra-

phisme lu dans l'esprit du concepteur étant donné que les intervenants ont connaissance des mêmes règles de géométrie. Un plan est réalisé par empli d'entités simples du type segment, cercle, arc de cercle, etc.

Chaque entité est repérée sur le plan papier (ou dans le plan géométrique) par rapport à un système d'axes perpendiculaires entre eux. L'origine est le point d'intersection de l'axe horizontal appelé également Axe X, et de l'axe vertical appelé Axe Y. Un point du plan est repéré par rapport à cette origine en spécifiant ses distances X (abscisse) et Y (ordonnée). L'abscisse est positive lorsqu'elle est mesurée à droite de l'origine et négative lorsqu'elle est mesurée vers la gauche. L'ordonnée est positive lorsqu'elle est mesurée vers le haut par rapport à l'origine, et négative vers le bas. Les coordonnées d'un point définies par rapport à l'origine sont dites absolues. Les coordonnées relatives elles sont définies par rapport à un point existant, en général le dernier point défini sur l'écran (un point pouvant être une extrémité de vecteur par exemple). Les définitions données ci-dessus correspondent au système de représentation dit "coordonnées cartésiennes" caractérisé par le fait que les axes de référence X et Y sont perpendiculaires entre eux. Il existe un autre système où l'axe de référence X est toujours horizontal, mais l'autre axe de référence appelé axe polaire est défini par son angle par rapport à l'axe X, mesuré dans le sens anti-horaire (en unité degré, ou grade, ou radian). Le point est placé sur cet axe polaire et sa position est donnée par sa distance à l'origine, appelée rayon polaire.

Comment se fait la sélection d'une entité ? Un dessin quelconque étant formé d'entités graphiques telles que : vecteurs, cercles et arcs, il doit y avoir une possibilité de sélectionner l'une quelconque de ces entités, pour pouvoir lui appliquer un traitement (modification, déplacement, suppression etc.). Cette sélection est réalisée en positionnant le curseur graphique près de l'entité cible à un endroit permettant de lever toute ambiguité. Le curseur graphique étant lui-même déplacé grâce aux mouvements de la souris, la pression sur un bouton de celle-ci déclenche le traitement de la sélection. Plus le dessin représenté est complexe, plus il y a intérêt à utiliser la fonction Zoom pour réaliser une sélection univoque.

En plus de la sélection unitaire indispensable, il peut être intéressant d'avoir la possibilité de sélectionner un groupe d'entités, pour effectuer une opération de copie par exemple. Un groupe d'entités est défini par fenêtrage, c'est-à-dire que vous positionnez à l'écran une fenêtre rectangulaire définie par son angle inférieur gauche et son angle supérieur droit. Le mode d'action de cette fenêtre peut varier d'un programme à l'autre, dans le cas le plus courant, sont sélectionnées les entités entièrement contenues dans la fenêtre. Par exemple, un vecteur sélectionné a ses deux extrémités dans la fenêtre. Les autres cas pouvant se présenter, concernent le traitement des points particuliers se trouvant sur le périmètre de la fenêtre, et le traitement des entités coupées par la fenêtre. Chaque logiciel de C.A.O. résoudra le problème d'une certaine façon, la lecture de la notice doit vous renseigner sur les options adoptées, ce qui vous permettra d'agir en conséquence.

Une autre façon de sélectionner un groupe d'entités, consiste en la possibilité de définir un chainage, c'est-à-dire que partant de la sélection d'une entité, on précise quelle est l'entité faisant suite à la précédente, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la sélection. Par exemple vous définissez de cette façon le contour d'un dessin pour en calculer le périmètre ou le parcours d'un outil pour usiner une pièce.

La digitalisation : c'est l'opération qui consiste à effectuer le relevé des dimensions d'un graphisme représenté sur un plan, d'une façon automatique. Pour ce faire, il faut mettre en œuvre un dispositif appelé « digitaliseur », dont la fonction est d'envoyer à l'ordinateur la position d'un pointeur par rapport à une origine fixée au préalable, avec une précision courante du dixième de millimètre. Un logiciel spécifique traite les informations reçues pour restituer le dessin d'origine, et permet ainsi d'incorporer ces données dans la base de données du programme de C.A.O. pour effectuer un traitement ultérieur. Une des qualités à exiger d'un digitaliseur est sa précision, qui doit être constante sur toute la surface utile de la zone de relevé. Les fonctions indispensables offertes sont : le calibrage, c'est-à-dire l'adaptation de la mesure réalisée à l'échelle de représentation du modèle, et la prise en compte du déplacement du dessin sur la zone active du digitaliseur (une droite qualifiée horizontale sur un plan positionné en biais doit être restituée horizontale). Puis on doit trouver la possibilité d'effectuer un relevé point par point, ou un relevé en continu.

Représentation

Type de trait et épaisseur : le programme de C.A.O. doit permettre le choix entre différents types de traits. En se réferant à la normalisation du dessin industriel, on doit disposer des types suivants : Plein, Axe, Interrompu court, Interrompu long, Pointillé. En ce qui concerne l'épaisseur, il est assez difficile avec les définitions d'écrans accessibles au commun des mortels d'avoir un rendu acceptable de celle-ci. Si cette possibilité existe, elle sera utilisée pour mettre en évidence le contour d'une pièce par exemple, par rapport aux traits de construction ou aux traits de rappel de cotation. Lorsque le dessin sera reproduit sur le traceur de courbes, les différentes épaisseurs seront réalisées par l'emploi d'outils de traçage différents, il est pratique courante de lier le type de trait avec son épaisseur de représentation. Plume de 0,7 mm pour le trait plein, 0,3 mm pour les traits de construction ou de cotation... Vous pouvez dans ce cas respecter la norme.

Couleur : la remarque concernant le type de trait est valable ici, il faut trouver un compromis entre le coût du matériel et ses possibilités. Les progrès enregistrés ces derniers temps et les chutes de prix spectaculaires nous permettent d'envisager le futur avec optimisme en ce qui concerne la mise à la disposition des amateurs de matériels de plus en plus sophistiqués. Le meilleur exemple est le PC 1512, offrant une gamme de 16 couleurs pour une résolution d'écran de 640 x 200 pixels. Dans ce cas, la couleur apporte le pouvoir de discrimination des entités représentées à l'écran et permet de compenser en partie la faible résolution relative de l'écran. On peut rêver en pensant aux réalisation industrielles actuelles qui offrent des résolutions de 2024 x 2024 pixels avec 4096 couleurs possibles... Le Père Noël n'y arrive pas encore.

Le ruban plastique : c'est un accessoire indispensable pour utiliser un logiciel de C.A.O. Son principe est celui-ci : l'utilisateur pointe et valide le début d'un segment, l'opération suivante est la recherche de la fin de ce segment (ou vecteur), la position variable du curseur asservi au déplacement de la souris, est reliée au point de départ par un « élastique » qui permet de visualiser en dynamique quelle sera la position du vecteur lors de la validation de la dernière position de la souris. La technique utilisée est la suivante : pour chaque modification de la position du curseur de la souris, le vecteur reliant la position précédente au point de départ sera effacé, puis le vecteur reliant ce point de départ à la nouvelle position de la souris est redessiné. Il va sans dire que ce dessin est réalisé avec le mode ou exclusif, pour éviter de détruire le fond de plan existant sous le passage du ruban élastique. Nous en profitons pour expliquer brièvement ce mode ou exclusif, que l'on peut également qualifier de mode inversion. Lorsque nous désirons écrire un pixel sur l'écran à une adresse x, y donnée, nous tenons compte de la "situation" du pixel à cette adresse : s'il est éteint nous l'allumons et s'il est allumé nous l'éteignons. Lorsque ce pixel sera supprimé (c'est-à-dire éteint), l'opération inverse se produira, il y aura bien restitution de l'état d'origine de ce pixel.

Le mouvement du ruban élastique sera plus ou moins « coulé » suivant la vitesse du processeur, il est évident que ce mouvement est saccadé sur le CPC 6128 (8 bits), alors que sur le CP 1512 on aura l'illusion d'un véritable élastique reliant le début du vecteur à dessiner à la position dynamique de la souris.

La boîte élastique : c'est le dessin d'un rectangle, basé sur le même principe que le ruban élastique : un des angles est au point de départ tandis que l'angle opposé est piloté par le curseur. L'utilisation principale de la boite élastique est la sélection

d'une zone d'écran variable qui sera l'objet d'un traitement de duplication, modification etc.
Le Zoom : cette commande, absolument indispensable, permet d'agrandir une partie de l'écran. En effet, la définition sur nos écrans qui est de 640 x 200 pixels ne permet pas de représenter un graphiqme avec la même précision que celle obtenue sur un plan papier. Vous avez déjà remarqué la représentation en escalier d'un vecteur incliné ! Cet aspect est la conséquence du fait que le dessin physique n'est pas continu mais consiste à "noircir" des cases fixes à la façon des mots-croisés. Pour palier cet inconvénient, nous devons disposer du zoom qui fonctionne de la façon suivante : vous sélectionnez une zone de l'écran avec une boîte élastique par exemple, puis, après validation, l'écran actuel est effacé, et la zone sélectionnée est redessinée pour occuper toute la surface disponible. Nous insistons sur redessinée car un vecteur aura toujours la largeur d'un pixel, puisque nous sommes dans le cas d'un logiciel de D.A.O traitant des entités vectorielles.

Dans la première partie nous avons déjà développé cette façon d'aborder la D.A.O. Il est de pratique courante de pouvoir effectuer un autre zoom à partir du zoom actuel, ce que l'on appelle possibilité de profondeur de zoom. Si la profondeur est illimitée, il n'est en général pas possible de "remonter" partiellement les zoom's mais seulement de reconstituer l'écran de départ (heureusement pour l'utilisateur), alors que dans le cas ou la profondeur de zoom est limitée à 3 par exemple (ce qui est un minimum acceptable), il est possible de revenir au zoom précédent, et de remonter ainsi jusqu'à l'écran d'origine. Vous voyez qu'avec cette technique, il est possible de dessiner avec toute la précision voulue n'importe quel type de dessin, depuis votre propriété à la campagne, jusqu'au mécanisme de la montre de grand-papa.

Panoramique : c'est la faculté de déplacer la fenêtre de visualisation (l'écran) sur la surface du dessin, lorsqu'on se trouve dans un niveau de zoom. Bien que très pratique, cette fonction n'est pas indispensable, car vous avez toujours la possibilité de remonter dans la séquence des zooms et de redéfinir une autre zone à agrandir. On peut assimiler l'utilisation du zoom et du panoramique au maniement d'une loupe pour la recherche d'un détail sur un plan. Il est évident que quelque soit la situation d'affichage tous les outils de création et de modification sont toujours disponibles. Bien vérifier cette possibilité, car un zoom-panoramique n'est pas seulement là pour faire joli.

Le centrage : si à la suite de différentes manipulations vous n'avez plus la maîtrise du déplacement de votre dessin sur l'écran, en particulier dans le cas de zoom rétrécissement, cette fonction assure le recentrage automatiquement, c'est-à-dire que le centre de l'écran est confondu avec le centre de votre dessin. C'est pratique mais pas indispensable.

Nous avons vu plus haut, que la représentation d'une entité est toujours liée à un système de coordonnées, possédant une origine. Il peut être nécessaire de modifier la position de cette origine sans modifier pour autant le dessin existant. Ce sera le cas lors de la récupération d'un dessin stocké dans un fichier, pour le placer sur votre plan, en cours d'exécution et faire en sorte que les entités dupliquées soient référencées par rapport à l'origine actuelle et non plus par rapport à leur origine de création.

L'échelle : l'écran est vu de la même façon qu'une feuille de papier, dont les dimensions sont choisies au début du traitement. Sauf cas particulier, les dimensions du graphisme à représenter ne permettent pas d'effectuer le dessin en utilisant les dimensions réelles. Deux cas peuvent se présenter : l'échelle est choisie par le dessinateur (rapport de réduction ou d'augmentation des dimensions pour dessiner un objet dans un cadre imposé), ce qui nécessite de sa part un travail de réflexion pour étudier le placement. Ou, deuxième cas, le dessinateur décrit une silhouette composée d'entités graphiques, dans le cadre disponible de l'écran, puis procède à la cotation, et impose ensuite les dimensions d'un cadre de représentation, à charge pour le logiciel de procéder à la mise à l'échelle.

Isolement des vues : cette fonction est utilisée en dessin industriel, où il est nécessaire de dessiner plusieurs vues pour représenter un objet volumique. Les différentes vues normalisées sont : élévation, vue de droite, vue de gauche, vue de dessus, vue de dessous, vue arrière, plus les vues de détails particuliers et des coupes. Pour que le programme puisse traiter séparément chacune de ces vues, il est nécessaire de lui indiquer, pour chaque entité, son appartenance à l'une des vues énumérées ci-dessus. Cette affectation est réalisée en général par fenêtrage. On délimite à l'écran un rectangle encadrant un ensemble d'entités, sans aucune intersection, puis on impose au programme de considérer que toutes les entités situées à l'intérieur de cette fenêtre appartiennent à une vue particulière. Un bon programme assurera la vérification du placement relatif des différentes vues ainsi définies (par exemple interdit de définir une vue de dessus située à droite de la vue qualifiée "Elévation").

Placement des vues : cette fonction découle de la précédente. Elle permet de déplacer une vue par rapport à une autre, tout en assurant la cohérence mentionnée ci-dessus, dans le but d'améliorer la présentation et de réserver de la place pour les commentaires. Cette fonction est surtout utile pour préparer l'exécution d'un plan sur un traceur de courbes.

Affichage sélectif : cette fonction est également une retombée de la possibilité de séparer les vues. L'utilisateur a la possibilité d'afficher une seule vue à la fois en plein écran.

Primitives

Nous appelons primitive graphique, le dessin d'une figure géométrique élémentaire, appelée également entité graphique. L'assemblage des primitives constitue le plan. Nous allons parcourir rapidement les différentes primitives mises à notre disposition.
Le point : référence immatérielle non représentée à l'écran. Si la visibilité d'un point est nécessaire, son emplacement est concrétisé par un marqueur.
Ligne : droite simple joignant deux points, affectée d'attributs de représentation : type (plein, pointillé, etc.), et couleur.
Ligne brisée : également appelée polyligne, le nœud fin d'une ligne est attribué automatiquement au nœud début de la ligne suivante, l'opérateur se contente de viser l'emplacement des nœuds fins.

Lignes épurées : ce sont des lignes dont l'attribut spécial permet de les effacer en une seule opération. Très utiles pour servir de base aux constructions.
Polygône : figure fermée construite avec des lignes brisées. On pourra être amené à distinguer les polynômes convexes et les polygones concaves, en particulier pour résoudre le problème des hâchures.

Les rectangles, parallélogrammes : sans commentaire !
Le cercle : trois modes de construction seront proposés, positionnement du centre et d'un point sur le rayon (où la valeur du rayon est entrée au clavier), positionnement du centre le cercle passant par deux points, et enfin, cercle passant par trois points.

L'arc : les variantes peuvent être nombreuses, nous en retiendrons la construction d'un arc de cercle de centre défini et passant par deux points (ou passant par deux points et de rayon imposé), arc passant par trois points, et enfin, arc de rayon défini dont on précise l'angle de départ et l'angle d'arrivée.

La liste donnée dans la première partie de notre article correspond à un certain nombre de primitive utiles mais non indispensables. Dans le cadre d'une utilisation courante, la courbe de BEZIER et le lissage par exemple, à part le côté esthétique des courbes obtenues, ne permet pas, avec des moyens classiques, la reproduction mécanique de ce qui est représenté. Car l'un des objectifs principaux de la D.A.O est bien de donner des instructions graphiques permettant la réalisation d'un objet matériel, alors que la "Peinture Assistée par Ordinateur" a un but esthétique visuel.
Nous reprendrons le mois prochain, la description des commandes disponibles dans un logiciel de D.A.O. Pour illustrer concrètement ce qu'est la D.A.O. vous trouverez dans votre revue préférée, le début de l'étude d'un logiciel écrit en Turbo-Pascal et pouvant fonctionner sur CPC 6128 et PC 1512.

Pierre Squelart

C.A.O. ET TURBO-PASCAL

PARTIE 1

Comme vous l'avez deviné en lisant le titre, nous allons nous efforcer de réaliser la synthèse de nos deux séries d'articles consacrés au langage TURBO-PASCAL de BORLAND et à la description de la C.A.O. utilisée en dessin industriel. Au cours de cette nouvelle série, nous développerons un logiciel de C.A.O d'une façon informelle, c'est-à-dire que nous ne prétendons pas réaliser un programme complet entrant en concurrence avec ceux existant dans le commerce, mais vous montrer comment certains problèmes liés au graphisme interactif peuvent être résolus. L'objectif est également de pouvoir travailler sur CPC 6128 et sur PC 1512 (ou autre compatible), pour ce faire, nous avons pris la décision de placer dans des fichiers à « inclure » les parties en Turbo-Pascal spécifiques à chacune de ces deux machines.

La version CPC 6128 est prévue pour une configuration monochrome avec une souris AMX, Turbo-Pascal version 3.x sous CP/M+ (y compris l'extension graphique), et éventuellement le Turbo Graphix Toolbox suivant la progression de notre étude qui sera conditionnée par l'intérêt que vous, CHER LECTEUR, porterez au sujet traité. C'est dans ce sens que nous avons employé le terme « informel ». Les parties de code spécifique au PC 1512 seront développées ultérieurement, et seuls quelques fichiers de programmes seront à remplacer lors de la compilation, tout ce qui sera dit à propos de la version CPC 6128 sera valable. Après ce préambule, nous entrons dans le vif du sujet.

Aujourd'hui, nous allons étudier les deux outils indispensables à un logiciel de D.A.O pour dessin technique, à savoir : le curseur piloté par la souris et le ruban élastique. Le curseur graphique en forme de croix est l'élément fondamental de l'interaction homme-machine, se plaçant dans le cycle : Main-Curseur-Main. Le ruban élastique permet de visualiser le vecteur en cours de définition. Sur les stations graphiques professionnelles ces deux accessoires sont en général prévus par le constructeur en logique câblée pour des problèmes de vitesse. Nous sommes ici contraints de développer un logiciel spécifique pour résoudre ces deux problèmes, et ce, en langage machine, pour obtenir des temps de réponse acceptables.

Turbo-Pascal permet d'intégrer du code langage machine dans un programme, avec l'instruction INLINE. Signalons au passage, qu'avec la version 16 bits PC 1512 la vitesse de traitement du processeur est suffisante pour réaliser ces modules directement en Turbo-Pascal. Nous attaquons donc l'étude de la programmation de ces deux outils, qui nous fera parcourir les chemins tortueux de la programmation en assembleur Z80, de l'utilisation des routines système, de l'utilisation de l'instruction INLINE et de la création d'une procédure.

Le curseur et la souris

Objet de la procédure : asservir le déplacement d'une croix dessinée sur l'écran aux mouvements de la souris tenue par la main de l'opérateur, puis de restituer au programme les coordonnées du centre de la croix lorsque la touche 1 de la souris est appuyée, la croix étant alors effacée. L'appui sur la touche 3 permet d'accéler la vitesse de déplacement de la croix, par augmentation de la valeur du pas élémentaire de celui-ci (nous reviendrons sur cette notion de vitesse de déplacement).

Appel de la procédure Pascal : « souris ». Variables globales utilisées en entrée-sortie Xc, Yc (du type Integer) représentant les coordonnées du centre de la croix. Nous rappelons qu'une variable globale est connue dans tout le programme (comme en Basic). Autres variables utilisées : Bout1, Bout2, Bout3 pour obtenir la valeur des coordonnées « Croix précédente ».

Fonctions assurées par la procédure : avant son appel, les variables Xc,Yc sont initialisées avec les valeurs de l'abscisse et de l'ordonnée de la position de départ de la croix du curseur graphique en unité écran (nous préciserons ultérieurement cette notion d'unité graphique et nous découvrirons qu'il y en a plusieurs types). La procédure dessine alors la croix sur l'écran en mode non destructif ce qui permet de reconstituer le fond existant lors de l'effacement de celle-ci. Ce mode encore appelé XOR (OU exclusif) lors de l'écriture, allume un pixel éteint ou éteint un pixel allumé, et effectue l'opération inverse lors de l'effacement.

Puis, le port d'entrée affecté à la souris est lu pour détecter un déplacement éventuel ou l'appui sur un des boutons. Si aucune action n'est effectuée sur la souris, on boucle sur la lecture de ce port d'entrée. Si le bouton 1 est appuyé, on efface la croix, puis on sort de la routine en langage machine et on attend que le bouton 1 soit relaché pour sortir de la procédure. Les variables Xc, YC contiennent la valeur des coordonnées du centre de la dernière croix présente à l'écran. Si le bouton 3 est appuyé, on charge dans une variable la valeur du pas de déplacement grande vitesse de la croix. Si un mouvement de la souris a provoqué une modification de la valeur des variables Xc ou Yc, la croix actuelle est effacée (sa position est connue avec les variables Xp, Yp), la nouvelle croix est dessinée à la position Xc, Yc, les variables Yp, YC sont mises à jour puis retour à la lecture du port d'entrée-souris. L'organigramme suivant vous montre clairement le travail effectué par le sous-programme en langage machine, qui utilise des routines implantées en mémoire morte du système. En particulier #FC5A permet sous CP/M+ d'appeler la routine dont l'adresse est donnée dans le mot suivant, #BC59 fixe le mode écriture graphique.

#BC5F dessine une horizontale, #BC62 dessine une verticale, #BB24 lecture du port souris. Cette méthode d'utilisation des routines est la solution de facilité pour le programmeur, mais n'est pas la meilleure pour obtenir la vitesse de réaction la plus grande. Que les meilleurs en assembleur nous adressent leur solution personnelle pour améliorer la vitesse de déplacement de la croix, qui au lieu d'être plein écran, peut être de taille

plus réduite. IL Y AURA DES RÉCOMPENSES !

Vous trouverez à la suite, la liste produite par l'assembleur DEV-PAC, à partir d'un fichier source assembleur appele MOUSE.ASM, dans lequel vous remarquerez que pour obtenir un code translatable, c'est-à-dire ne contenant aucune référence à des adresses fixes, autres que celles des routines systèmes, certains sauts sont fractionnés pour tenir compte de la limite de déplacement relatif de 128 octets. Autre remarque, la pseudo-instruction ORG est là pour faire joli puisque le code est relogeable !

Cette liste nous donne dans la deuxième colonne, les codes machines en hexa du sous-programme, à recopier dans les instructions INLINE de Turbo-Pascal, en remplaçant les adresses fixes des variables utilisées dans l'assembleur par les noms des variables Turbo-Pascal. Si votre niveau de connaissance en assembleur est un peu juste, ne vous inquiétez pas, il suffit de recopier les instructions en Turbo-Pascal données à la suite, il n'est pas nécessaire pour utiliser les procédures décrites dans notre étude sur la C.A.O. d'en comprendre le fonctionnement interne, seule compte la connaissance des règles d'emploi des « boîtes noires » correspondantes.

Nous en arrivons de cette façon, à l'écriture de la procédure SOURIS, qui reprend dans les instructions INLINE les codes générés par l'assembleur comme mentionné plus haut. Vous remarquerez que la valeur de l'ordonnée Yc est divisée par deux avant le traitement des codes langage machine, puis multipliée par deux à la sortie. Il s'agit de tenir compte de la particularité des routines #BC5F et #BC62 qui s'adressent à un écran de 200 pixels en hauteur, alors que les autres routines graphiques, sont destinées à un écran de 400 pixels en Y (bien qu'effectivement le tube lui, n'affiche que 200 pixels). Il faut donc rester homogène. On ne quitte cette procédure que lorsque le bouton de gauche est relâché, c'est le rôle de la procédure BOU1.

Le ruban élastique

Objet de la procédure : dessiner un vecteur reliant un point de départ de coordonnées Xd, Yd à l'emplacement actuel de la souris, et ce en dynamique, puisque le vecteur dessiné suit les déplacements de celle-ci. La procédure communique au programme appelant la dernière position de la souris, lorsque l'opérateur appuie sur le bouton de gauche, en ayant effacé au préalable le vecteur « élastique ». Comme pour la procédure Souris, l'appui sur le bouton de droite permet d'accélérer le déplacement de l'extrémité libre du vecteur.

Appel de la procédure Pascal : Ruban. Variables globales utilisées : en entrée Xd, Yd début du ruban élastique, en entrée-sortie Xc, Yc autre extrémité correspondant à la position de la souris. Le fonctionnement de cette procédure est très proche de la procédure Souris, puisque la seule différence est le dessin d'un vecteur au lieu du dessin de la croix. Nous ne détaillons donc pas plus le travail effectué.

Le fichier OUTILGR,INC

Dans ce fichier nous regroupons les procédures qui dépendent du matériel utilisé, le CPC 6128 pour l'exemple présent (relire le début de notre article si vous avez oublié le pourquoi de la chose). Nous y trouvons, pour aujourd'hui les procédures :

BOU1 : attend que l'opérateur relâche le bouton de gauche de la souris ;

Ruban : vecteur élastique entre Xd, Yd et la position de la souris ;

Souris : croix plein écran pilotée par la souris ;

Draw : positionne le curseur graphique en X,Y ;

Plot : dessine un vecteur depuis le curseur graphique jusque X,Y.

Créez ce fichier avec Turbo-Pascal, puis stockez-le sous le nom OUTILGR.INC (pour Outils Graphiques). En conclusion pour aujourd'hui vous trouverez à la suite, le programme CAO.PAS qui utilise les procédures étudiées, et vous permet pour l'instant de dessiner des droites sur l'écran et de quitter celui-ci en validant la zone marquée FIN à l'écran. Ce qui constitue la première brique de notre projet.

Pierre Squelart

```
Program CAO; ( exemple de traitement en turbo-pascal )
             ( illustration de l'utilisation des procedures
               SOURIS et RUBAN placees dans le fichier OUTILGR.INC )

Var
   Fin   : Boolean;
   xd,yd : Integer;              ( debut ruban         )
   xc,yc : Integer;              ( position curseur    )
   xp,yp : Integer;              ( position precedente )
   Bout1,Bout3,BOUT4: Integer; ( codes boutons souris)

($I outilgr.inc) ( fichier contenant ruban elastique et curseur )

Procedure Initgr; ( place ecran en mode graphique )
(----------------  )
Begin
   write(#$1b,'0',#$1b,'y');
End; ( fin de Initgr )

Begin ( debut corps principal )

   Fin:=False;       ( initialisation pour terminerpar visee sur zone FIN )
   Initgr;           ( initialisation de l'ecran en mode graphique        )
   Gotoxy(40,25);    ( positionne la zone de visee FIN                    )
   write('fin');
   Xc:=320;          ( coordonnees depart de la croix                     )
   Yc:=200;

Repeat;
   souris;           ( curseur donne xc,yc en sortie      )
   if (yc>11) then   ( hors zone FIN                      )
     begin
     Xd:=Xc;         ( debut ruban elastique              )
     Yd:=Yc;
     Ruban;          ( appel procedure ruban elastique    )
     Draw(Xd,Yd);    ( dessin vecteur entre les coord.    )
     Plot(Xc,Yc);    ( Xd,Yd et Xc,Yc                     )
     end             ( fin de traitement zone hors FIN    )
   else fin:=true;   ( la zone FIN est visee              )
until fin;           ( dessine un vecteur tant que Fin=faux )
End.
```

```
A>Hisoft GENA3.1 Assembler. Page     1.

Pass 1 errors: 00

                ;'MOUSE' lecture souris et dessin curseur plein ecran
                ;
                ;entree: xc,yc = position depart de la croix
                ;
                ;         le bouton de droite accelere la vitesse de deplacement
                ;         du curseur
                ;
                ;sortie: par action sur bouton de gauche
                ;         xc,yc = nouvelle position du curseur qui est efface
                ;
                ;sous-programme translatable pour utilisation avec TURBO PASCAL
                ;en Inline.
                ;
027F            xmax:   equ  639              ;limite droite ecran
00C7            ymax:   equ  199              ;limite superieure ecran
                ;
4000                    org  #4000            ;uniquement pour assemblage
4000  ED5B0040          ld   de,(xc)          ;init position precedente
4004  ED530440          ld   (xp),de          ;de la croix
4008  ED5B0840          ld   de,(yc)
400C  ED530C40          ld   (yp),de
4010  110000            ld   de,0             ;initialisation bouton
4013  ED531340          ld   (bout1),de
4017  ED536440          ld   (bout3),de
                ;
401B  3E01              ld   a,1              ;mode ou exclusif
401D  CD5AFC            call #fc5a
4020  59BC              defw #bc59            ;fonction mode
                ;
4022  3EFF              ld   a,#ff            ;branche horizontale
4024  110000            ld   de,0             ;debut x
```

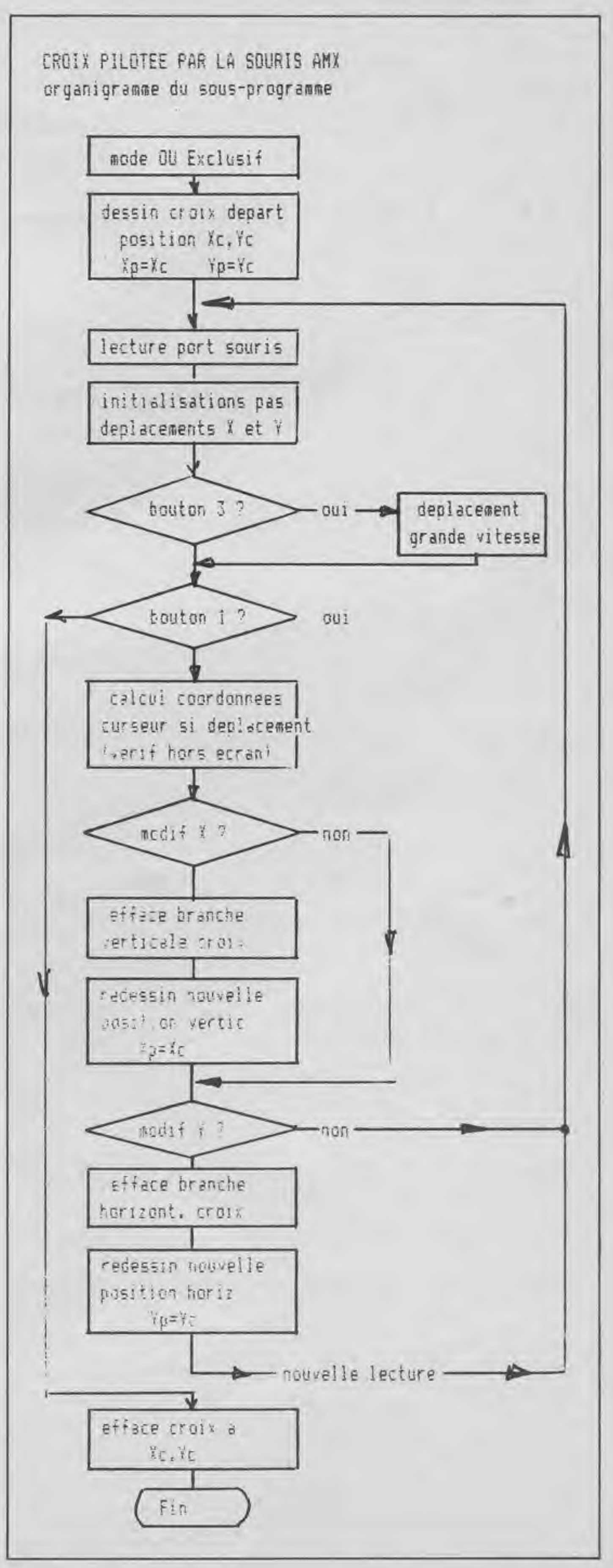
```
4027 017F02          ld   bc,xmax           ;fin
402A 2A0B40          ld   hl,(yc)           ;y
402D CD5AFC          call #fc5a             ;pour appel rom en cpm+
4030 5FBC            defw #bc5f             ;fonction trace horizontale
                ;
4032 3EFF            ld   a,#ff             ;branche verticale
4034 ED5B0040        ld   de,(xc)           ;abscisse
4038 210000          ld   hl,0              ;y debut
403B 01C700          ld   bc,ymax           ;y fin
403E CD5AFC          call #fc5a
4041 62BC            defw #bc62             ;fonction trace verticale
                ;
4043 CD5AFC     lect: call #fc5a
4046 24BB            defw #bb24             ;lecture souris dans A
                ;
404B 110000          ld   de,0
404E ED531340        ld   (bout1),de
404F 110100          ld   de,1
4052 ED536440        ld   (bout3),de        ;increment deplacement vertical
4056 ED535640        ld   (bout4),de        ;increment deplacement horizontal
                ;
405A CB6F            bit  5,a               ;bouton 1 ?
405C 2806            jr   z,bout3
405E 210100          ld   hl,1
4061 221340          ld   (bout1),hl

Hisoft GENA3.1 Assembler. Page    2.

4064 CB67       bout3: bit 4,a              ;bouton 3 ?
4066 280C            jr   z,bout
4068 210500          ld   hl,5              ;valeur pas deplacement vertic
406B 226440          ld   (bout3),hl
406E 210A00          ld   hl,10             ;valeur pas deplacement horizontal
4071 225640          ld   (bout4),hl
4074 A7         bout: and  a                ;bouton 1 appuye ?
4075 110000          ld   de,0
4078 2A1340          ld   hl,(bout1)
407B ED52            sbc  hl,de
407D 206C            jr   nz,fin            ;oui: efface croix et fin
407F 1802            jr   haut
                ;
4081 18C0       lect2: jr  lect             ;adresse relai pour portee deplacement jr
                ;
                ;calcul nouvelle position curseur
                ;
4083 CB47       haut: bit  0,a              ;haut ?
4085 2819            jr   z,bas             ;non
4087 2A0B40          ld   hl,(yc)           ;oui
408A ED5B6440        ld   de,(bout3)        ;increment deplacement vers le haut
408E 19              add  hl,de
408F 220B40          ld   (yc),hl           ;mise a jour position verticale curseur
4092 A7              and  a
4093 11C700          ld   de,ymax           ;verification si hors ecran
4096 ED52            sbc  hl,de
4098 3806            jr   c,bas             ;saute si yc<ymax
409A 21C700          ld   hl,ymax
409D 220B40          ld   (yc),hl           ;force yc a limite ecran
40A0 CB4F       bas:  bit  1,a              ;bas ?
40A2 2812            jr   z,gauch           ;mon
40A4 2A0B40          ld   hl,(yc)           ;oui
40A7 ED5B6440        ld   de,(bout3)        ;increment deplacement vers le bas
40AB A7              and  a
40AC ED52            sbc  hl,de
40AE 3003            jr   nc,bas1           ;saute si yc>=bout3
40B0 210000          ld   hl,0              ;force yc a la limite inferieure de l'ecran
40B3 220B40     bas1: ld   (yc),hl          ;mise a jour ordonnee curseur
40B6 CB57       gauch: bit 2,a              ;gauche ?
40B8 2812            jr   z,droit           ;non
40BA 2A5640          ld   hl,(bout4)        ;oui
40BD EB              ex   de,hl             ;increment dans hl
40BE 2A0040          ld   hl,(xc)
40C1 A7              and  a
40C2 ED52            sbc  hl,de             ;yc-contenu de hl
40C4 3003            jr   nc,gaul
40C6 210000          ld   hl,0              ;force a limite gauche de l'ecran
40C9 220040     gaul: ld   (xc),hl          ;mise a jour abscisse curseur
40CC CB5F       droit: bit 3,a              ;droite ?
40CE 281F            jr   z,modif           ;non
40D0 2A5640          ld   hl,(bout4)        ;oui
40D3 EB              ex   de,hl             ;increment dans hl
40D4 2A0040          ld   hl,(xc)
40D7 19              add  hl,de             ;yc+contenu de hl
40D8 220040          ld   (xc),hl
40DB A7              and  a
40DC 117F02          ld   de,xmax           ;verif si hors limite droite
40DF ED52            sbc  hl,de

Hisoft GENA3.1 Assembler. Page    3.

40E1 380C            jr   c,modif
```



```
40E3 217F02            ld   hl,xmax          ;force a limite droite
40E6 220040            ld   (xc),hl
40E9 1804              jr   modif
                   ;
40EB 186E      fin:    jr   fin1             ;adresse relai
40ED 1892      lect1:  jr   lect2            ;adresse relai
                   ;
40EF A7        modif:  and  a                ;modifications position souris en X ?
40F0 ED5B0040          ld   de,(xc)          ;xc=xp ?
40F4 2A0440            ld   hl,(xp)
40F7 ED52              sbc  hl,de
40F9 282A              jr   z,modif1         ;oui pas de deplacement
40FB 3EFF              ld   a,#ff            ;non efface branche verticale croix
40FD ED5B0440          ld   de,(xp)          ;abscisse
4101 210000            ld   hl,0             ;ordonnee inferieure
4104 01C700            ld   bc,ymax          ;ordonnee superieure
4107 CD5AFC            call #fc5a
410A 62BC              defw #bc62            ;droite verticale
410C 3EFF              ld   a,#ff            ;redessin branche verticale
410E ED5B0040          ld   de,(xc)          ;nouvelle abscisse
4112 210000            ld   hl,0
4115 01C700            ld   bc,ymax
4118 CD5AFC            call #fc5a
411B 62BC              defw #bc62            ;nouvelle branche verticale
411D ED5B0040          ld   de,(xc)
4121 ED530440          ld   (xp),de          ;nouvelle position x curseur
                   ;
4125 A7        modif1: and  a                ;modification position souris en Y ?
4126 ED5B0840          ld   de,(yc)          ;yc=yp ?
412A 2A0C40            ld   hl,(yp)
412D ED52              sbc  hl,de
412F 28BC              jr   z,lect1          ;oui --> autre lecture souris
4131 3EFF              ld   a,#ff            ;efface branche horizontale croix
4133 110000            ld   de,0
4136 017F02            ld   bc,xmax
4139 2A0C40            ld   hl,(yp)
413C CD5AFC            call #fc5a
413F 5FBC              defw #bc5f
4141 3EFF              ld   a,#ff            ;redessin branche horizontale
4143 110000            ld   de,0
4146 017F02            ld   bc,xmax
4149 2A0840            ld   hl,(yc)
414C CD5AFC            call #fc5a
414F 5FBC              defw #bc5f
4151 ED5B0840          ld   de,(yc)
4155 ED530C40          ld   (yp),de          ;nouvelle position y curseur
4159 1892              jr   lect1            ;autre lecture souris
                   ;
415B 3EFF      fin1:   ld   a,#ff            ;efface croix avant sortie
415D 110000            ld   de,0             ;branche horizontale
4160 017F02            ld   bc,xmax
4163 2A0840            ld   hl,(yc)
4166 CD5AFC            call #fc5a
4169 5FBC              defw #bc5f
416B 3EFF              ld   a,#ff            ;efface branche verticale
416D ED5B0040          ld   de,(xc)
4171 210000            ld   hl,0

Hisoft GENA3.1 Assembler. Page     4.

4174 01C700            ld   bc,ymax
4177 CD5AFC            call #fc5a
417A 62BC              defw #bc62
417C C9                ret                   ;fin sous-programme SOURIS


Pass 2 errors: 00

*WARNING* xc absent
*WARNING* xp absent
*WARNING* yc absent
*WARNING* yp absent
*WARNING* bout1 absent
*WARNING* bout4 absent
Table used:  266  from  614

Hisoft GENA3.1 Assembler. Page     1.

Pass 1 errors: 00

                   ;'ELASTIC'  vecteur elastique
                   ;
                   ;entree: xd,yd = position depart du vecteur
                   ;        xc,yc = position du curseur de fin du vecteur
                   ;
                   ;        le bouton de droite accelere la vitesse de deplacement
                   ;        du curseur
                   ;
                   ;sortie: par action sur bouton de gauche
                   ;        xc,yc = nouvelle position de la fin du vecteur qui est efface
                   ;
                   ;sous-programme translatable pour utilisation avec TURBO PASCAL
                   ;en Inline.
                   ;
027F           xmax:   equ  639              ;limite droite ecran
018F           ymax:   equ  399              ;limite superieure ecran
                   ;
4000                   org  #4000            ;uniquement pour assemblage
4000 ED5B0040          ld   de,(xc)          ;init position precedente
4004 ED530440          ld   (xp),de          ;de la fin du vecteur
4008 ED5B0840          ld   de,(yc)
400C ED530C40          ld   (yp),de
4010 110000            ld   de,0             ;initialisation bouton
4013 ED531340          ld   (bout1),de
4017 ED535B40          ld   (bout3),de
                   ;
401B 3E01              ld   a,1              ;mode ou exclusif
401D CD5AFC            call #fc5a
4020 59BC              defw #bc59            ;fonction mode
                   ;
4022 ED5B2240          ld   de,(xd)          ;x debut vecteur
4026 2A2640            ld   hl,(yd)          ;y debut
4029 CD5AFC            call #fc5a            ;pour appel rom en cpm+
402C C0BB              defw #bbc0            ;fonction position courante
                   ;
402E ED5B0040          ld   de,(xc)          ;abscisse fin vecteur
4032 2A0B40            ld   hl,(yc)          ;y fin
4035 CD5AFC            call #fc5a
4038 F6BB              defw #bbf6            ;fonction dessin vecteur
                   ;
403A CD5AFC    lect:   call #fc5a
403D 24BB              defw #bb24            ;lecture souris dans A
                   ;
403F 110000            ld   de,0
4042 ED531340          ld   (bout1),de
4046 110100            ld   de,1
4049 ED535B40          ld   (bout3),de       ;increment deplacement vertical
404D ED534D40          ld   (bout4),de       ;increment deplacement horizontal
                   ;
4051 CB6F              bit  5,a              ;bouton 1 ?
4053 2806              jr   z,bout3
4055 210100            ld   hl,1
4058 221340            ld   (bout1),hl
405B CB67      bout3:  bit  4,a              ;bouton 3 ?
405D 280C              jr   z,bout
405F 210A00            ld   hl,10            ;valeur pas deplacement vertic

Hisoft GENA3.1 Assembler. Page     2.

4062 225B40            ld   (bout3),hl
4065 211400            ld   hl,20            ;valeur pas deplacement horizontal
4068 224D40            ld   (bout4),hl
406B A7        bout:   and  a                ;bouton 1 appuye ?
406C 110000            ld   de,0
406F 2A1340            ld   hl,(bout1)
4072 ED52              sbc  hl,de
4074 206C              jr   nz,fin           ;oui: efface vecteur et fin
4076 1802              jr   haut
                   ;
4078 18C0      lect2:  jr   lect             ;adresse relai pour portee deplacement jr
                   ;
                   ;calcul nouvelle position curseur
                   ;
407A CB47      haut:   bit  0,a              ;haut ?
407C 2819              jr   z,bas            ;non
407E 2A0B40            ld   hl,(yc)          ;oui
4081 ED5B5B40          ld   de,(bout3)       ;increment deplacement vers le haut
4085 19                add  hl,de
4086 220B40            ld   (yc),hl          ;mise a jour position verticale curseur
4089 A7                and  a
408A 118F01            ld   de,ymax          ;verification si hors ecran
408D ED52              sbc  hl,de
408F 3806              jr   c,bas            ;saute si yc<ymax
4091 218F01            ld   hl,ymax
4094 220B40            ld   (yc),hl          ;force yc a limite ecran
4097 CB4F      bas:    bit  1,a              ;bas ?
4099 2812              jr   z,gauch          ;non
409B 2A0B40            ld   hl,(yc)          ;oui
409E ED5B5B40          ld   de,(bout3)       ;increment deplacement vers le bas
40A2 A7                and  a
40A3 ED52              sbc  hl,de
40A5 3003              jr   nc,bas1          ;saute si yc>=bout3
40A7 210000            ld   hl,0             ;force yc a la limite inferieure de l'ecran
40AA 220B40    bas1:   ld   (yc),hl          ;mise a jour ordonnee curseur
40AD CB57      gauch:  bit  2,a              ;gauche ?
40AF 2812              jr   z,droit          ;non
40B1 2A4D40            ld   hl,(bout4)       ;oui
40B4 EB                ex   de,hl            ;increment dans hl
40B5 2A0040            ld   hl,(xc)
40B8 A7                and  a
40B9 ED52              sbc  hl,de            ;yc-contenu de hl
40BB 3003              jr   nc,gaul
```

```
40BD  210000        ld   hl,0         ;force a limite gauche de l'ecran
40C0  220040  gaul:  ld   (xc),hl      ;mise a jour abscisse curseur
40C3  CB5F    droit: bit  3,a          ;droite ?
40C5  281F           jr   z,modif      ;non
40C7  2A4D40         ld   hl,(bout4)   ;oui
40CA  EB             ex   de,hl        ;increment dans hl
40CB  2A0040         ld   hl,(xc)
40CE  19             add  hl,de        ;xc+contenu de hl
40CF  220040         ld   (xc),hl
40D2  A7             and  a
40D3  117F02         ld   de,xmax      ;verif si hors limite droite
40D6  ED52           sbc  hl,de
40D8  380C           jr   c,modif
40DA  217F02         ld   hl,xmax      ;force a limite droite
40DD  220040         ld   (xc),hl

Hisoft GENA3.1 Assembler. Page     3.

40E0  1804           jr   modif
              ;
40E2  185E    fin:   jr   fin1         ;adresse relai
40E4  1892    lect1: jr   lect2        ;adresse relai
              ;
40E6  A7      modif: and  a            ;modifications position souris en X ?
40E7  ED5B0040       ld   de,(xc)      ;xc=xp ?
40EB  2A0440         ld   hl,(xp)
40EE  ED52           sbc  hl,de
40F0  2802           jr   z,modif1     ;oui pas de deplacement
40F2  180C           jr   vect         ;vers nouveau vecteur
              ;
40F4  A7      modif1: and a            ;modification position souris en Y ?
40F5  ED5B0840       ld   de,(yc)      ;yc=yp ?
40F9  2A0C40         ld   hl,(yp)
40FC  ED52           sbc  hl,de
40FE  28E4           jr   z,lect1      ;oui --> autre lecture souris
4100  ED5B2240 vect: ld   de,(xd)      ;x debut vecteur pour effacer ancien
4104  2A2640         ld   hl,(yd)
4107  CD5AFC         call #fc5a
410A  C0BB           defw #bbc0
410C  ED5B0440       ld   de,(xp)
4110  2A0C40         ld   hl,(yp)
4113  CD5AFC         call #fc5a
4116  F6BB           defw #bbf6
4118  ED5B2240       ld   de,(xd)      ;x debut nouveau vecteur
411C  2A2640         ld   hl,(yd)
411F  CD5AFC         call #fc5a
4122  C0BB           defw #bbc0
4124  ED5B0040       ld   de,(xc)
4128  2A0840         ld   hl,(yc)
412B  CD5AFC         call #fc5a
412E  F6BB           defw #bbf6
4130  ED5B0040       ld   de,(xc)      ;nouvelle position fin vecteur
4134  ED530440       ld   (xp),de
4138  ED5B0840       ld   de,(yc)
413C  ED530C40       ld   (yp),de
4140  18A2           jr   lect1        ;autre lecture souris
              ;
4142  ED5B2240 fin1: ld   de,(xd)      ;efface vecteur avant sortie
4146  2A2640         ld   hl,(yd)
4149  CD5AFC         call #fc5a
414C  C0BB           defw #bbc0
414E  ED5B0040       ld   de,(xc)      ;fin vecteur
4152  2A0840         ld   hl,(yc)
4155  CD5AFC         call #fc5a
4158  F6BB           defw #bbf6
415A  C9             ret               ;fin sous-programme ELASTIC

Pass 2 errors: 00

#WARNING# xc absent
#WARNING# xp absent
#WARNING# yc absent
#WARNING# yp absent
#WARNING# bout1 absent
#WARNING# xd absent
```

```
{-------------------------------------------- ----------}
{ outils graphiques : 'OUTILGR'                         }
{-------------------------------------------------------}

Procedure Boul;   { boucle tant que bouton 1 est appuye }
Begin
   Inline($cd/$5a/$fc/$24/$bb/$cb/$6f/$20/$f7);
End;

Procedure Ruban;  { Ruban elastique commande par souris }
{---------------      bouton 1 pour sortir              }
{                     bouton 3 pour grande vitesse      }
{                     entree: xd,yd coord debut ruban   }
{                     entree-sortie: Xc,Yc coord curseur }
Begin
   Inline($ED/$5B/XC/$ED/$53/XP/$ED/$5B/YC/$ED/$53/YP/$11/$00/$00);
   Inline($ED/$53/BOUT1/$ED/$53/BOUT3/$3E/$01/$CD/$5A/$FC/$59/$BC);
   Inline($ED/$5B/XD/$2A/YD/$CD/$5A/$FC/$C0/$BB);
   Inline($ED/$5B/XC/$2A/YC/$CD/$5A/$FC/$F6/$BB);
   Inline($CD/$5A/$FC/$24/$BB/$11/$00/$00/$ED/$53/BOUT1/$11/$01/$00);
   Inline($ED/$53/BOUT3/$ed/$53/bout4/$CB/$6F/$28/$06/$21/$01/$00);
   Inline($22/BOUT1/$CB/$67/$28/$0c/$21/$0a/$00/$22/BOUT3/$21/$14/$00);
   Inline($22/BOUT4/$A7/$11/$00/$00/$2A/BOUT1/$ED/$52/$20/$6C/$18/$02);
   Inline($18/$C0/$CB/$47/$28/$19/$2A/YC/$ED/$5B/BOUT3/$19/$22/yc/$A7);
   Inline($11/$8f/$01/$ED/$52/$38/$06/$21/$8f/$01/$22/YC/$CB/$4F/$28);
   Inline($12/$2A/YC/$ed/$5b/bout3/$A7/$ED/$52/$30/$03/$21/$00/$00/$22/YC);
   Inline($CB/$57/$28/$12/$2A/BOUT4/$EB/$2A/XC/$A7/$ED/$52/$30/$03);
   Inline($21/$00/$00/$22/XC/$CB/$5F/$28/$1F/$2A/BOUT4/$EB/$2A/XC);
   Inline($19/$22/xc/$A7/$11/$7F/$02/$ED/$52/$38/$0C/$21/$7F/$02/$22/XC);
   Inline($18/$04/$18/$5E/$18/$92/$A7/$ED/$5B/XC/$2A/XP/$ED/$52/$28/$02);
   Inline($18/$0C/$A7/$ED/$5B/YC/$2A/YP/$ED/$52);
   Inline($28/$E4/$ED/$5B/XD/$2A/YD/$CD/$5A/$FC/$C0/$BB/$ED/$5B/XP/$2A/YP);
   Inline($CD/$5A/$FC/$F6/$BB/$ED/$5B/XD/$2A/YD/$CD/$5A/$FC/$C0/$BB);
   Inline($ED/$5B/XC/$2A/YC/$CD/$5A/$FC/$F6/$BB/$ED/$5B/XC/$ED/$53/XP);
   Inline($ED/$5B/YC/$ED/$53/YP/$18/$A2/$ED/$5B/XD/$2A/YD/$CD/$5A/$FC);
   Inline($C0/$BB/$ED/$5B/XC/$2A/YC/$CD/$5A/$FC/$F6/$BB);
   Boul; { attend relache bouton 1 }
End;  { RUBAN }

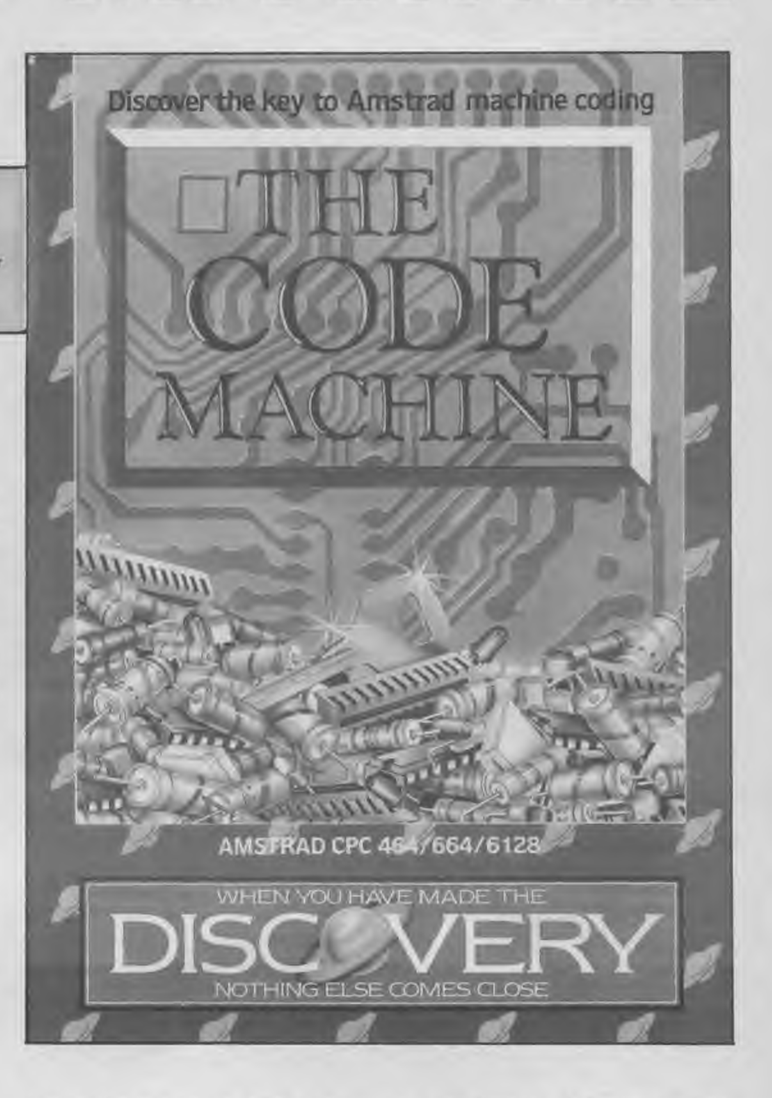
Procedure Souris;  { souris avec croix plein ecran      }
{---------------      bouton 1 pour sortir              }
{                     bouton 3 pour grande vitesse      }
{                     entree-sortie: Xc,Yc coord curseur }
Begin
   yc:=yc div 2; { pour rester homogene avec dessin vecteurs }
   Inline($ED/$5B/XC/$ED/$53/XP/$ED/$5B/YC/$ED/$53/YP/$11/$00/$00);
   Inline($ED/$53/BOUT1/$ED/$53/BOUT3/$3E/$01/$CD/$5A/$FC/$59/$BC);
   Inline($3E/$FF/$11/$00/$00/$01/$7F/$02/$2A/YC/$CD/$5A/$FC/$5F/$BC);
   Inline($3E/$FF/$ED/$5B/XC/$21/$00/$00/$01/$C7/$00/$CD/$5A/$FC/$62/$BC);
   Inline($CD/$5A/$FC/$24/$BB/$11/$00/$00/$ED/$53/BOUT1/$11/$01/$00);
   Inline($ED/$53/BOUT3/$ed/$53/bout4/$CB/$6F/$28/$06/$21/$01/$00);
   Inline($22/BOUT1/$CB/$67/$28/$0c/$21/$05/$00/$22/BOUT3/$21/$0A/$00);
   Inline($22/BOUT4/$A7/$11/$00/$00/$2A/BOUT1/$ED/$52/$20/$6E/$18/$02);
   Inline($18/$C0/$CB/$47/$28/$19/$2A/YC/$ED/$5B/BOUT3/$19/$22/yc/$A7);
   Inline($11/$C7/$00/$ED/$52/$38/$06/$21/$C7/$00/$22/YC/$CB/$4F/$28);
   Inline($12/$2A/YC/$ed/$5b/bout3/$A7/$ED/$52/$30/$03/$21/$00/$00/$22/YC);
   Inline($CB/$57/$28/$13/$2A/BOUT4/$29/$EB/$2A/XC/$A7/$ED/$52/$30/$03);
   Inline($21/$00/$00/$22/XC/$CB/$5F/$28/$20/$2A/BOUT4/$29/$EB/$2A/XC);
   Inline($19/$22/xc/$A7/$11/$7F/$02/$ED/$52/$38/$0C/$21/$7F/$02/$22/XC);
   Inline($18/$04/$18/$6E/$18/$90/$A7/$ED/$5B/XC/$2A/XP/$ED/$52/$28/$2A);
   Inline($3E/$FF/$ED/$5B/XP/$21/$00/$00/$01/$C7/$00/$CD/$5A/$FC/$62);
   Inline($BC/$3E/$FF/$ED/$5B/XC/$21/$00/$00/$01/$C7/$00/$CD/$5A/$FC);
   Inline($62/$BC/$ED/$5B/XC/$ED/$53/XP/$A7/$ED/$5B/YC/$2A/YP/$ED/$52);
   Inline($2B/$BC/$3E/$FF/$11/$00/$00/$01/$7F/$02/$2A/YP/$CD/$5A/$FC);
   Inline($5F/$BC/$3E/$FF/$11/$00/$00/$01/$7F/$02/$2A/YC/$CD/$5A/$FC);
   Inline($5F/$BC/$ED/$5B/YC/$ED/$53/YP/$18/$92/$3E/$FF/$11/$00/$00/$01);
   Inline($7F/$02/$2A/YC/$CD/$5A/$FC/$5F/$BC/$3E/$FF/$ED/$5B/XC/$21/$00);
   Inline($00/$01/$C7/$00/$CD/$5A/$FC/$62/$BC);
   yc:=yc+yc;
   Boul; { attend reclache bouton 1 }
End;  { Souris }

Procedure Draw(X,Y:Integer);
Begin
   Inline($2A/X/$EB/$2A/Y/$CD/$5A/$FC/$F6/$BB);
End;

Procedure Plot(X,Y: Integer);
Begin
   Inline($2A/X/$EB/$2A/Y/$CD/$5A/$FC/$EA/$BB);
End;
```

FIN DE LA
PARTIE 1

THE CODE MACHINE



Éditeur : Discovery
Genre : utilitaire
Rapidité : ★ ★
Adaptabilité : ★ ★ ★ ★
Facilité : ★ ★ ★
Appréciation : ★ ★ ★

Un nouvel assembleur/débuggeur

Les programmeurs en langage machine le savent bien, il est toujours utile de connaître les nouveautés en matière d'utilitaire. Un nouvel assembleur, même s'il a ses défauts, possède souvent quelques avantages par rapport à ses aînés. "THE CODE MACHINE" est divisé en deux programmes : "AMMON", le moniteur et "AMMAS", l'éditeur/assembleur. Voyons-les un par un.

La fonction la plus utile, pour débugger un programme facilement, est l'exécution pas à pas. Dans AMMON, cette possibilité a (comme toujours) ses qualités et ses défauts. A chaque instruction exécutée, l'écran affiche les registres principaux et secondaires mais aussi le contenu de la pile et des adresses pointées par les doubles registres, neuf octets d'un endroit de la mémoire que l'on peut choisir à tout moment, l'état de la bascule d'interruption et la position des ROMS. Le seul gros défaut de cette fonction est la lenteur. On peut toutefois demander une exécution rapide, avec seulement l'affichage du "PC", jusqu'au prochain "RET". Cette possibilité est de loin la principale qualité de AMMON, car l'exécution se fait toujours instruction par instruction et il est possible de l'interrompre à tout moment. Les autres fonctions sont classiques : désassembler, modifier, chercher, visualiser, etc. Il faut encore préciser que AMMON est implantable à n'importe quel endroit de la mémoire et qu'il est accessible du basic par un ordre "RSX".

L'éditeur

Le programme AMMAS s'occupe d'éditer votre listing source, de l'assembler et de sauvegarder le tout. Il se loge automatiquement dans le haut de la mémoire et occupe environ 13 K. Dans l'éditeur, nous retrouvons les mêmes ordres que pour le basic : LIST, RENUM, AUTO, DELETE, EDIT, etc. Seulement, l'éditeur n'est pas aussi souple, il s'occupe d'une ligne à la fois et impose la tabulation. Les labels, les instructions, les opérandes, les commentaires doivent obligatoirement se trouver dans leur colonne respective. Comme à tout, on s'y habitue, d'autant plus que les tabulations se font automatiquement avec la barre d'espacement. Les ordres peuvent être obtenus par la touche "control" et leur initiale. Il faut aussi préciser que la touche "copy" fonctionne comme en basic. Il est donc possible de recopier une ligne facilement. Le principal handicap de l'éditeur est l'absence de recherche. Une instruction "LABEL" donnera l'adresse d'une étiquette si le programme est assemblé mais ne vous indiquera pas son numéro de ligne. Dommage !

L'assembleur

L'assemblage se fait normalement, à une vitesse moyenne. Le listing peut être affiché ou imprimé et il est toujours suivi des labels et de leurs adresses. Il est possible d'assembler un ou plusieurs textes sources venant de la disquette et de sauvegarder le programme objet automatiquement. Ce qui permet de travailler avec de longs programmes, la mémoire n'étant occupée que par AMMAS et la table des labels. THE CODE MACHINE est en cassette avec une option de sauvegarde sur disquette. DISCOVERY a pris le risque de fournir le logiciel complètement dépourvu de protection ! Ce qui est très pratique pour un utilitaire de ce genre. Une dernière chose : le manuel est en anglais.

Patrick Yoann

POLYSOFT

UN ÉVENTAIL PLURIDISCIPLINAIRE

Un éventail de quatre programmes, tous complémentaires les uns des autres. Traitement de texte, redéfinition de caractères d'impression, mailing, et pour finir, un programme graphique point par point. De quoi se fabriquer une revue commerciale soignée en les utilisant conjointement. Il est utile de signaler que si ces programmes sont conçus pour fonctionner ensemble, ils ne sont pas pour autant forcément vendus en un seul bloc, sauf en ce qui concerne le coffret du nom de « POLY PROGRAMS ». Vous aurez donc la liberté d'acheter l'un ou l'autre des logiciels séparément.

Présentation et lancement

Comme dans tous les programmes de cette gamme, le démarrage consiste en l'affichage d'un menu comportant un nombre variable d'options, mais dont la présentation est semblable, voire identique, si ce n'est le titre du programme en cours d'utilisation, figurant dans la fenêtre supérieure de l'écran. Il faut savoir, même si cela semble logique à la plupart d'entre vous, que l'option exécutable sera toujours celle se trouvant affichée en vidéo-inverse. Aucune difficulté ne vous attend quant au déplacement à l'intérieur du menu, étant donné qu'il suffit d'utiliser les flèches haut et bas se trouvant sur le pavé numérique. La validation sera obtenue en appuyant comme bon vous semble, soit sur [RETURN], soit sur [ENTER]. La fausse manœuvre que pourrait représenter l'utilisation accidentelle de la touche [EXIT] vous ramènerait immanquablement au CP/M.

Vu le peu de différences existant entre chaque menu, je ne reviendrais désormais plus sur la présentation intrinsèque de ceux-ci tout au long de l'étude thématique de chacun des programmes et je me bornerais donc à l'avenir à n'étudier que les options qui y sont offertes. De même, sachez que chaque logiciel étant enregistré sous la forme « ________.COM », donc directement accessible sur CP/M, il vous suffira de charger le système en question, d'attendre l'affichage du symbole A> et enfin de taper le nom du programme désiré, par exemple : POLYWORD, pour que celui-ci soit lancé.

Le préambule à l'utilisation de chacun des logiciels étant donné, il ne nous reste plus qu'à découvrir ensemble le traitement de texte de la gamme POLYSOFT.

POLYWORD

Editeur : Arcom Software
Genre : traitement de texte
Support : disquette
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★
Difficulté : ★★
Appréciation : ★★★

```
FICH : B:DEMO.2          PAGE :   1   LIGNE :  49   COL :  1   INSERTION
*W En double largeur
                                                                   
*T15
N°315 TINY PRINT
ABCDEFGHIJKL abcdefghijkl
*W EN DOUBLE LARGEUR
*W En double largeur

*T102
N°102 BROADWAY large
ABCDEFGHIJKL abcdefghijkl
*W EN DOUBLE LARGEUR
*W En double largeur

*T103
N°103 COMPACTA large
ABCDEFGHIJKL abcdefghijkl
*W EN DOUBLE LARGEUR
*W En double largeur

*T114
N°114 MICROGRAMMA large
ABCDEFGHIJKL abcdefghijkl
*W EN DOUBLE LARGEUR
*W En double largeur

*T121
N°121 COOPER HOLLOW large
ABCDEFGHIJKL abcdefghijkl
*W EN DOUBLE LARGEUR
```

Si la présentation et le fonctionnement de ce programme sont très différents de LOCOSCRIPT, il faut néanmoins noter qu'il est possible de récupérer des textes de ce dernier, à condition toutefois que ceux-ci soient enregistrés en ASCII. Avant de voir le détail des options, ainsi que les avantages de POLYWORD, soulignons rapidement le léger handicap dont il souffre. En effet, une limite de taille vous sera imposée lors de son utilisation, à savoir que la longueur totale de chaque fichier, ne devra et ne pourra pas excéder deux cents lignes. Il va sans dire que ce programme, de par les multiples avantages que suppose son utilisation, conjointe à celle des trois autres, n'en demeure pas moins réservé à la frappe de lettres ou encore de courts mémos. Il est d'ailleurs conseillé par les auteurs eux-mêmes, de ne l'utiliser que dans ce sens, à l'instar de LOCOSCRIPT qui lui, permet l'écriture d'un livre entier.
Venons-en maintenant au menu. Composé de cinq options : choix de fichier, catalogue, change disque, efface fichier et enfin, retour à CP/M, ce menu vous permettra d'accéder très simplement à l'ensemble des sous-programmes de POLYWORD.
Il ne sera pas question dans ces lignes, d'expliciter les options qui se passent de commentaires, telles que : change disque ou autres... Nous nous limiterons donc à la partie choix de fichier avec tout ce que cela comporte.
Choix de fichier : cette option, bien que très claire dans sa forme mérite tout de même que l'on s'y arrête du fait même qu'elle contient quelques faces cachées. Lors de l'affichage du message : ENTRER LE NOM DU FICHIER À ÉDITER OU À IMPRIMER, vous devez donner une réponse quelqu'elle soit. Le fichier ainsi saisi fera l'objet d'une recherche sur le disque et si il existe sera chargé conformément à votre demande. Dans le cas contraire, l'ordinateur vous signalera sa non-existence et vous proposera de créer un nouveau fichier. Question à laquelle il vous suffira de répondre par O (oui) ou par N (non) pour passer à la suite des opérations. Ainsi, cette option, au prime abord, réservée à la recherche d'un éventuel fichier déjà existant, s'avère renfermer en plus, la possibilité de créer un fichier. Vous venez donc d'appeler en mémoire un fichier x ou y et vous entrer donc de fait dans le mode édition. A signaler qu'aucune différence, si ce n'est l'existence ou la non-existence de texte, ne distingue le mode de création du mode d'édition et que, pour cette raison, nous ne traiterons que de la partie édition.
L'écran de cette partie du programme comporte une ligne signalétique énumérant : le disque en vigueur, le nom du fichier en édition, le numéro de la page, le numéro de la ligne, le numéro de la colonne (position du curseur) et enfin la spécification du mode en cours, à savoir : insertion ou lecture.
Qu'est-ce qui ressemble plus à un traitement de texte qu'un autre traitement de texte ? Question « idiote », peut-être... Nénamoins, il est vrai que les différences ne sont pas grandes de l'un à l'autre des logiciels de ce type existants, si ce n'est la présentation ou encore les touches spécifiques au fonctionnement. C'est donc résolument que je choisis de ne pas entrer dans les détails relatifs à l'ensemble de la catégorie. Cependant, une fonction toute particulière attire mon attention : je ne l'avais jusqu'ici rencontré nulle part ailleurs sous cette forme !
LOCOSCRIPT permet comme vous le savez l'utilisation d'une police de caractères très étendue, ce qui en temps normal, n'est pas le cas de POLYWORD. Néanmoins, pour remédier à ce problème, les réalisateurs de ce logiciel n'ont pas hésité à utiliser la touche de fonction se trouvant au centre du pavé fléché (à savoir : le carré quadrillé) pour provoquer un appel de caractère particulier. Pour reprendre l'exemple de la documentation : si vous désirez écrure MÜNCHEN, le ü ne figurant pas d'origine sur le clavier du logiciel, il vous suffit d'entrer M suivi d'une impulsion sur la touche pré-citée et enfin de saisir le code correspondant au caractère (129 dans ce cas) avant de taper [RETURN] et la suite du mot, en l'occurrence NCHEM. Rien de plus simple en fait si l'on s'arrange pour avoir toujours la table des caractères (figurant sur le manuel) sous les yeux. Une dernière chose avant de passer à l'étude d'un autre programme. En mode édition ou création, il vous est à tout instant possible d'accéder aux options pré-citées du menu principal, par l'utilisation des touches de fonctions allant de $_f$ 1 à $_f$ 8. Néanmoins la première option, qui, dans le menu se trouvait être le choix du fichier se voit ici remplacée par l'option d'impression dont le menu ne réclame aucune explication tant il est simple d'emploi.

POLYPRINT

Editeur : Arcom Software
Genre : utilitaire imprimante
Support : disquette
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★
Difficulté : ★★
Appréciation : ★★★★

```
                              P O L Y P R I N T
Copyright  (c)  ARCOM SOFTWARE 1985                                 Version F1.01
Distributeur: POLISOFT, 9 AVENUE DE LILAS, 33138 LANTON, FRANCE

            LANCER IMPRESSION

            NOM DU FICHIER TEXTE                  B:DEMO.1

            CHOIX POLICE D'IMPRESSION             BODONI

            ARRET  ENTRE PAGES                    Non

            CHOIX  PARAMETRES

            ABANDON DE POLYPRINT
```

Vingt-cinq nouvelles polices de caractères d'impression pour agrémenter vos textes. Rien que cela !... Et pas des moindres : Helvétique, Bodoni, Commercial etc...

Avant de débuter le traitement d'un texte par ce logiciel, il faut savoir deux choses. D'une part, tout comme dans le cas de POLYWORD, il vous sera possible de récupérer les textes de LOCOSCRIPT à l'unique condition que ceux-ci aient été précédemment « traduits » en ASCII (les textes venant de POLYWORD sont bien entendu, accessibles sans conditions). D'autre part, le programme est muni d'une fonction « aide » qu'il vous suffira d'appeler par la pression des touches [ALT] + J ou ? à chaque question posé par le programme, pour obtenir les renseignements concernant le résultat donné par l'emploi des réponses « o » (oui) ou « n » (non).

Pour compléter cette assistance dispensée par le logiciel, il existe un fichier spécial : « lisez-moi » qui contient toutes les informations relatives au fonctionnement.

Lancement et utilisation

Vous voici donc, comme dans le cadre de POLYWORD, avec votre CP/M installé. Il va vous falloir maintenant appeler le programme. Celui-ci se trouve sur la disquette sous l'appellation « PP.COM », donc même cause même punition... Tapez : PP suivi de RETURN. Néanmoins, pour vous simplifier la vie, il vous est possible, dans le cas précis où vous avez déjà connaissance du texte à traiter, d'appeler ; et le programme et le texte avec une seule instruction sous CP/M. Exemple : A>PP LISEZ-MOI suivi de RETURN, chargera le logiciel et le fichier texte à la suite l'un de l'autre. Plus fort encore, si vous possédez un 8512 et que votre fichier (appelons-le « BONJOUR TOI ») se trouve enregistré sur votre unité B, l'instruction sera tout simplement : A>PP B : BONJOUR.TOI, suivi de RETURN.

Une fois le chargement parvenu à son terme, le menu apparaît. Nous tenterons d'approcher, dans les quelques lignes qui vont suivre, le détail des possibilités de celui-ci.

Sélection du fichier à imprimer – Pour éviter les erreurs de chargement d'un fichier qui ne correspondrait pas à la norme acceptable par le logiciel, celui-ci refusera tout texte dont le titre se termine sous la forme : .FNT, .CMD, .HLP, .SYS, .COM, .EXE, .BAT, .BAS.

Forts de ces renseignements, il ne vous reste plus qu'à faire votre choix à l'intérieur du catalogue qui s'inscrit sous vos yeux. La sélection du fichier se fera à l'aide des flèches du pavé numérique ayant pour effet de faire se déplacer le curseur d'un fichier à l'autre. Si le fichier recherché ne se trouve pas sur le disque lu, positionnez le curseur sur le message « AUTRE DISQUE » se trouvant en haut de l'écran catalogue et appuyez sur RETURN. Cette demande aura aussitôt pour effet d'afficher : ENTREZ LA LETTRE DU DISQUE (A : – P :), le P désignant un lecteur supplémentaire éventuel. En cas d'erreur de saisie, vous aurez immanquablement le droit à un superbe message vous le signalant... Le nombre des fichiers affichable à l'écran ne pouvant dépasser soixante-quinze, il arrivera peut-être (dans le cas de l'utilisation du drive B) qu'il en demeure quelques-uns n'ayant pas été pris en compte par le catalogue. Si tel est le cas, le logiciel vous demandera si vous désirez en avoir connaissance et si oui, listera à l'écran les soixante-quinze prochains fichiers disponibles.

Sélection du type de caractère – Chaque type est désigné par un numéro, la liste en est d'ailleurs donnée par le manuel. Mais il vous est bien sûr possible de faire appel à l'aide du programme pour obtenir le catalogue complet à votre disposition. Pour ce faire, tapez simplement RETURN et vous obtiendrez en retour le listing complet des modules de polices d'impression. La manipulation qui suivra sera la même que celle concernant le catalogue fichier, à savoir : utiliser les flèches du pavé numérique pour la sélection.

Dès lors, votre type d'impression étant chargé, un seul renseignement restera à fournir. A la question : VOULEZ-VOUS IMPRIMER EN MODE 80 COLONNES, il vous faudra répondre « O » (oui) si vous ne désirez pas une impression en écriture proportionnelle et « N » (non) dans le cas contraire.

Pause entre les pages – Cette option n'est valable que dans le cas de l'impression d'un document de plusieurs pages. En effet, il vous faudra signaler au logiciel que vous travaillez avec du feuille à feuille ou du papier continu. Si votre réponse à la question : VOULEZ-VOUS UNE PAUSE ENTRE CHAQUE PAGE, est « O », le programme considèrera que vous êtes dans le premier cas, sinon, il continuera son impression sans se soucier qu'il y ait ou non du papier dans l'imprimante.

L'avant-dernière option du menu concernera quant à elle le format de page avec tout ce que cela comporte. En l'occurrence, vous aurez la possibilité de modifier : la marge de gauche, la largeur du texte, le nombre de lignes par page ainsi que le nombre de caractères par ligne. De plus, vous pourrez justifier ou non votre texte et enfin numéroter les pages.

Tout y est, vous êtes fin prêt à lancer l'impression. Pour cela, positionnez le curseur du menu principal sur DEMARRER L'IMPRESSION et validez par RETURN, vous serez surpris du résultat...

POLYMAIL

Editeur : Arcom Software
Genre : mailing
Support : disquette
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★
Difficulté : ★★
Appréciation : ★★★★

```
FICHIER D'ADRESSE : AEZRE                                   INSERTION

FICHE      :    JOURBON________

NOM-PRENOM :    ▮______________________   &A
SOCIETE    :    _______________________   &B
ADRESSE    :    _______________________   &C
                _______________________   &D
                _______________________   &E
                _______________________   &F
                _______________________   &G
Cher....   :    _______________________   &H
INFO 1     :    _______________________   &I
INFO 2     :    _______________________   &J
INFO 3     :    _______________________   &K
INFO 4     :    _______________________   &L
```

```
                              P O L Y M A I L
Copyright  (c)  ARCOM SOFTWARE 1985                           Version F1.02
Distributeur: POLISOFT, 9 AVENUE DES LILAS, 33138 LANTON, FRANCE.

                 OUVRIR UN FICHIER
                 CATALOGUE DISQUE
                 CHANGEMENT LECTEUR            B:
                 EFFACER UN FICHIER
                 RETOUR A  CP/M
```

Qui dit POLYMAIL, dit mailing ! Revenons tout d'abord sur le principe même du mailing que peut-être, certains d'entre vous ignorent. Lorsqu'une entreprise fait parvenir à un nombre important de personnes une même lettre avec cependant le nom et l'adresse qui diffèrent sur chacune d'elles sans pour autant être manuscrits, il n'y a pas de msytère, c'est l'œuvre d'un logiciel de mailing. En plus de cette fonction première d'édition de circulaires personnalisées, Polymail permet le listing des noms et des adresses qu'il a engrangés dans sa mémoire.

Méthode d'utilisation

POLYMAIL ne peut être utilisé qu'avec des textes tirés de POLYWORD. Ainsi donc, vous débuterez votre travail par la création d'une lettre type, puis en la sauvegardant, vous en permettrez la récupération par POLYMAIL.

Il est important de noter que les repères indiquant la place que devront prendre les élements particuliers à chaque lettre, doivent être signalés par les symboles allant de &A à &L, et ceci, lors de l'édition du texte. Quant aux listings de fiches personnalisés, ils seront créés séparément par POLYMAIL.

Les fonctions du menu principal ; catalogue, changement lecteur et effacer fichier, étant identiques en tout point à leurs équivalences sur POLYWORD, nous ne nous y attarderons pas. A chaque création de listing, deux nouveaux fichiers sont enregistrés sur la disquette. Prenons un exemple simple : votre fichier se nomme ESSAI, par suite, vous obtiendrez deux enregistrements, l'un sous l'appellation ESSAI.PMA (pour POLYMAIL Archives), et l'autres sous l'appelation ESSAI.PMC (pour POLYMAIL Catalogue). N'oubliez pas que ces deux fichiers sont indissociables et donc, que si pour une raison quelconque vous devez transposer l'un d'entre eux sur un autre support, vous devrez impérativement faire suivre le même chemin au second.

La création d'une fiche s'opère de la façon suivante. Dans un premier temps, il vous sera demandé de fournir le titre de la fiche à créer. Sachez que les fiches seront automatiquement classées par ordre alphabétique en fonction du titre donné. Il est bien évident que par le même principe, il est possible d'obtenir un classement chronologique, à la condition de remplacer les caractères alphanumériques par des caractères numériques. Auquel cas, vous devrez (dans l'exemple d'une date), inscrire le mois en première position suivi du jour : 01/31.

Sur la fiche qui viendra s'afficher suite à l'entrée du titre, seront inscrits, en plus des rubriques nom, prénom, société, etc..., les symboles correspondant à leur emplacement respectif. Face au Nom-Prénom, vous verrez donc figurer un &A, cela signifie que ce symbole placé dans le texte, comme expliqué précédemment, sera remplacé à l'impression par le nom et le prénom du destinataire, et ainsi de suite...

Il nous reste à voir le principe de l'impression par fusion de fichiers. A cet instant, entre en jeu la véritable utilisation de POLYWORD. La procédure à suivre devra être scrupuleusement respectée sous peine de devoir tout reprendre du début...

Chargez Polyword, déterminez le fichier de lettre circulaire (vous êtes donc en mode édition), appuyez sur f1 pour accéder au menu d'impression (modifiez le cas échéant les paramètres : style d'impression (qualité courrier ou Normale, etc.), justification, etc...), choisissez la liste de noms (listing créé sous Polymail) ainsi que les fiches qui devront être utilisées. La dernière étape sera le lancement de l'impression et la vérification d'une éventuelle erreur sur le premier tirage.

Si tout se passe correctement, il vous sera donc possible de tirer un nombre illimité de circulaires, à la condition toutefois de charger un nouveau listing, et le nombre des tirages doit excéder cent.

POLYPLOT

Editeur : Arcom Software
Genre : utilitaire graphique
Support : disquette
Intérêt : ★ ★ ★ ★
Graphisme : ★
Difficulté : ★ ★
Appréciation : ★ ★ ★ ★

Ce programme n'a d'autre but que de vous permettre de produire toute une gamme de graphismes sophistiqués sur votre imprimante. Ces graphismes, une fois réalisés, peuvent être stockés sur disquette afin de les réutiliser plus tard. L'impression graphique double densité utilisée par le programme ainsi que la définition de 960 X 700, apporteront des résutats très satifaisants.
Lorsque vous débutez la création d'un graphique, vous devez faire en sorte que la quantité de place vacante en M (disque virtuel) soit supérieure à 58 Ko (c'est sur le drive M que le logiciel travaille pour obtenir le graphique). Si tel n'est pas le cas, POLYPLOT retournera automatiquement au CP/M en vous invitant par là même, à effacer quelques fichiers pouvant éventuellement encombrer le drive M.
Pour effectuer correctement cette opération, il suffit de taper M : (préparation au travail sur le drive appelé), lorsque le symbole correspondant apparait (M), taper la commande DIR pour obtenir le catalogue. Il reste à choisir les fichiers susceptibles d'être effacés, et le tour est joué... Vous pouvez maintenant repartir destination POLYPLOT...

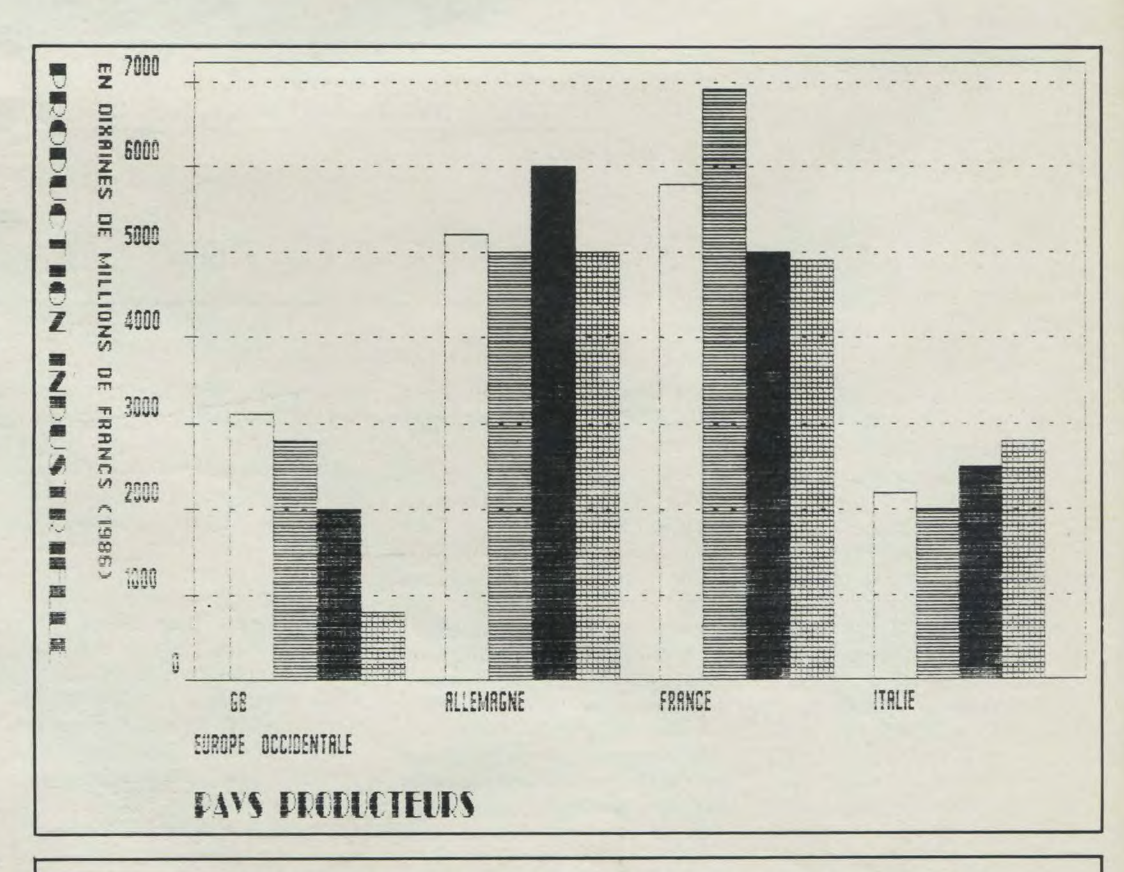
En bref

Le logiciel offre trois types de graphiques possibles. D'une part, l'histogramme, d'autre part, la ligne et enfin, le camembert. Comme vous l'aurez sans doute compris, il n'y a pas lieu de faire de comparaison entre POLYPLOT et un logiciel de DAO. Quoique ? Bien que limité dans le nombre des formes graphiques que l'on peut escompter obtenir, ce programme n'en demeure pas moins un logiciel de dessin à part entière ; quelque-peu ciblé, peut-être... mais enfin, sérieux oblige...
Plutôt que de rentrer à vif au cœur des détails techniques, ce qui pourrait s'avérer aussi long qu'ennuyeux, je me bornerais à vous signaler qu'en plus des graphismes, POLYPLOT utilise neuf des polices de caractères de POLYMAIL ; le tout produisant des pages d'une clarté et d'une qualité surprenante.
Cependant, malgré tous les éloges que je puisse faire sur cet utilitaire pratique, un problème subsiste : la lenteur. A tel point d'ailleurs, qu'il faut compter facilement dix minutes pour obtenir un histogramme pleine page, légendes comprises. Comme quoi, la qualité se paie toujours.

POLYPLOT

LOGICIEL D'IMPRESSION DE GRAPHES

DE LA SERIE DES POLYPROGRAMMES .





Vue d'ensemble

Encore quelques mots avant d'en finir avec ces quatres programmes. La question qui vient immédiatement à l'esprit lors des études de l'ensemble, est la suivante : peut-on classer les POLY PROGRAMS dans le rang des professionnels ? Certes, ils sont on ne peut plus simple d'emploi. Mais jusqu'à quel point peut-on mélanger ergonomie et simplicité ?...
Néanmoins, s'il est vrai que ces programmes ne couvrent pas l'ensemble des exigences professionnelles, il n'en demeurent pas moins d'excellents outils de travail pour toutes les entreprises à petit budget.

Georges Brize

Opération Disk 3"
arrivage de 20.000 disques Matsushita
24F90 pièce



Catalogue Février 1987

OPERATION FINANCE

valable du 1er au 28 Février 1987

Payez votre micro AMSTRAD en 4 FOIS sans frais

(après acceptation du dossier)

Exemple : **AMSTRAD CPC 6128** couleur
(avec les cadeaux)
990F à l'enlèvement et **3 mensualités de 1000F**
= 3990F



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

est désormais le grand spécialiste parisien indépendant de la vidéo, du son et de l'informatique

Amis clients, vous aimez l'efficacité : **GENERAL est une entreprise efficace,** à votre image.

Des preuves ?

- une politique de prix hyperbas, autorisés par un très important volume de vente, avec des frais volontairement réduits ;
- des informations claires sur les produits au moyen d'affiches et de catalogues, des démonstrateurs compétents ;
- un service après-vente avec atelier sur place ;
- volontairement, une seule adresse. Pas de succursales et autres franchisés. GENERAL est un établissement sérieux, le patron est "aux fourneaux" pour que GENERAL soit une affaire qui marche ;
- un choix très vaste et bien présenté des différentes productions électroniques du moment ;
- un service crédit CETELEM qui donne les accords sur place par Minitel (possibilité de crédit total au dessus de 2000 F avec la première échéance trois mois après l'achat).

A qui vend GENERAL ?

1. **Aux particuliers :** GENERAL est un magasin ouvert tous les jours de 9 h 45 à 13 heures et de 14 à 19 heures, sauf le dimanche, où tout le monde peut acheter.
2. **Aux collectivités :** GENERAL vend aux collectivités, Comités d'Entreprise et groupements divers avec des conditions spéciales. Nous comptons parmi nos clients les plus grandes entreprises françaises et si vous êtes intéressés, contactez-nous (Mr COLLIN).
3. **Par correspondance :** Paris n'est pas la France, mais les prix de Paris, du fait de la concurrence féroce qui y règne, sont bien souvent plus bas qu'en province, ce qui nous amène à réaliser beaucoup d'affaires avec nos amis de province.

Vous avez des questions à poser ? GENERAL tient à votre disposition, gratuitement, son service information : **(1) 42.06.50.50, poste 40.**

CONSOMMABLES

Depuis près de 10 ans, GENERAL a acquis une position enviée dans le domaine des supports magnétiques. Nous sommes aujourd'hui le premier distributeur indépendant pour beaucoup de ces produits.

Notre succès tient à :

- nos garanties : 6 ans sur les cassettes vidéo ;
- notre stock : près de 100.000 cassettes en permanence ;
- notre clientèle de particuliers, d'entreprises et de collectivités qui nous a toujours fait confiance et que nous tenons à remercier ;
- nos prix qui sont réactualisés à tout moment en fonction des cours du marché. Interrogez-nous en demandant notre cotation du jour, si vous avez un doute sur un prix.

BOITIERS

PLASTIQUES THERMOFORMÉS
avec cristal transparent, format Télécassette

Code	Couleur	
1400	**NOIR**	PRIX PIECE 6F
1402	BLANC	PRIX PIECE PAR 10 ...... 5F
1406	BLEU	PRIX PIECE
1404	ROUGE	PAR 50 ET PLUS 4F

INJECTES, petit format, cristal transparent

Code	Couleur	
1416	**NOIR**	
1424	BLANC	PRIX PIECE 11F

INJECTES, grand format, avec cristal transparent format Télécassette

Code	Couleur	
1414	**NOIR**	
1422	BLANC	PRIX PIECE 13F

BOITIERS LUXE

THERMOFORMÉS façon livre ancien

Code	Couleur	
1410	**Havane**	PRIX PIECE 10F
1408	Bordeaux	PRIX PIECE
1412	Vert emp	PAR 50 ET PLUS 8F

INJECTE, petit format — **PRIX PIECE 13 F**

Code	Couleur
1420	Bordeaux
1418	Noir

BOITE RANGEMENT POSSO

10 CASSETTES VHS ou Beta — Code 1452 : **139 F**
SERRURE A CLEF POSSO (option) : **70 F**

JAQUETTES neutres,

pour boitiers thermoformés et boitiers injectés grand format. 9 couleurs au choix : blanc, bleu clair, bleu foncé, mauve, noir, or, orange, rouge, vert) Code 1390 **PRIX PIECE : 1F**

BIBLIOTHEQUE DE RANGEMENT — 495F

Code 4930 — 100 boitiers

DISQUETTES et CASSETTES informatiques

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

I3EE

Code		
2102	5 P 1/4 SF DD	5,90F
2100	5 P 1/4 DF DD	6,90F

FUJI

Code		
2000	5 P 1/4 SF DD	9,50F
2002	5 P 1/4 DF DD	14,50F
2011	3 P 1/2 MF 1D (67,5 TPI)	19,00F
2012	3 P 1/2 MF 1DD (135 TPI)	25,00F

AMSTRAD

Code		
2007	3 P DF SD	35,00F
2005	3 P DF DD	75,00F

CASSETTES MICRO

Code		
7123	GENERAL C20 (11E GRATUITE)	7,90F

PELLICULES PHOTO

TARIF A LA PIECE

FUJI

Code		
3022	HR 100 / 110 / 24P	19,70F
3020	HR 100 / 126 / 24P	21,90F
3001	HR 100 / 135 / 12P	19,00F
3000	HR 100 / 135 / 24P	25,80F
3002	HR 100 / 135 / 36P	33,50F
3007	HR 200 / 135 / 12P	21,00F
3004	HR 200 / 135 / 24P	28,10F
3006	HR 200 / 135 / 36P	35,00F
3009	HR 400 / 135 / 12P	23,50F
3008	HR 400 / 135 / 24P	30,40F
3010	HR 400 / 135 / 36P	37,00F
3012	50D / 135 / 36P	45,00F
3014	100D / 135 / 20P	35,00F
3019	100D / 135 / 24P	42,00F
3016	100D / 135 / 36P	45,00F
3017	400D / 135 / 20P	47,00F
3018	400D / 135 / 36P	60,70F
3024	HR DISC X2	45,00F

CASSETTES AUDIO VIERGES

Tarif pièce par boite de 10 — Tarif +2F de l'heure pour taxe copie privée

FUJI

Code		
1000	DR C60	7,50F
1002	DR C90	10,70F
1003	DR C120	14,00F
1015	FR C60	9,00F
1017	FR C90	13,00F
1008	FRI C60	10,70F
1010	FRI C90	14,50F
1009	FRIS C60	12,30F
1011	FRIS C90	16,60F
1004	FRII C60	11,30F
1006	FRII C90	16,60F
1005	FRIIS C60	15,50F
1007	FRIIS C90	22,50F
1012	METAL C60	22,00F
1014	METAL C90	29,50F
1100	HR C60	10,00F
1102	HR C90	14,00F
1108	CRX C60	11,00F
1110	CRX C90	16,00F

GOLDSTAR

Code		
1104	HD C60	7,00F
1106	HD C90	10,00F

TDK

Code		
1200	DC C60	9,00F
1202	DC C90	11,50F
1204	AD C60	11,00F
1206	AD C90	14,00F
1208	ADX C60	18,00F
1210	ADX C90	24,00F
1371	SF C60	14,00F
1372	SF C90	17,50F
1212	SA C60	15,00F
1214	SA C90	19,90F
1216	SAX C60	19,50F
1218	SAX C90	27,00F
1220	MA C60	32,50F
1222	MA C90	44,50F
1224	MAR C60	53,00F
1226	MAR C90	74,00F

BANDES AUDIO

TDK

Code		
1372	LX 35/180 27cm Ø NAB	195F
1373	LX 35/90 18cm Ø	109F

CASSETTES VIDEO VIERGES

VHS

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

FUJI

Code		
0012	E30 VRAC	35^{50}F
0001	E30	36^{50}F
0012	E30 SHG	39^{50}F
0006	E60 VRAC	40F
0007	E60	41F
0009	E60 SHG	44F
0010	E90 BULK	43^{50}F
0011	E105 VRAC	45F
0013	E120	47F
0019	E120 SHG	65F
0029	E120 HIFI	68F
0025	E120 SXG	89F
0014	E135 BULK	51F
0016	E150 BULK	52^{50}F
0015	E180	51F
0021	E180 SHG	74F
0031	E180 HIFI	76F
0027	E180 SXG	108F
0017	E240	74F
0023	E240 SHG	98F

GOLDSTAR

Code		
0502	E105	40F
0504	E120	43F
0506	E180	47F

JVC

Code		
0200	E120	49F
0206	E120 SHG	63F
0207	E120 HIFI	64F
0201	E120 PRO	98F
0202	E180	57F
0208	E180 SHG	74F
0209	E180 HIFI	76F
0203	E180 PRO	119F
0204	E240	80F
0218	E240 SHG	110F

SKC

Code		
0100	E30	34^{50}F
0102	E60	39F
0106	E105	43^{50}F
0108	E120	47F
0110	E180	52F
0112	E240	75F

TDK

Code		
0315	E30 HD PRO	99^{50}F
0312	E60	49F
0311	E60 EHG	54F
0300	E120	57F
0306	E120 EHG	78F
0314	E120 HIFI	84F
0316	E120 HD PRO	116F
0302	E180	61F
0308	E180 EHG	84F
0310	E180 HIFI	87F
0318	E180 HD PRO	128F
0304	E240	105F
0309	E240 EHG	110F

VHS COMPACT

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

Code		
0220	FUJI EC30 SHG	55F
0005	JVC EC30 SHG	59F

8 MM

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

FUJI

Code		
0004	P30	79F
0008	P60	95F

TDK

Code		
0298	P60	98F
0299	P90	115F

10, bd de Strasbourg
75010 Paris
☎ 42.06.50.50

V2000

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

PDM

Code		
0600	VCC 360 HG	117F
0602	VCC 480 HG	143F

BASF

Code		
0700	VCC 480 HG	143F

BETA

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

FUJI

Code		
0037	L500	53F
0041	L500 SHG	64F
0039	L750	67F
0043	L750 SHG	78F

SKC

Code		
0114	L500	50F
0116	L750	62F

TDK

Code		
0320	L500	65F
0323	L500 EHG	78F
0326	L500 HIFI	101F
0328	L500 HD PRO	121F
0322	L750	78F
0324	L750 EHG	104F
0329	L750 HIFI	121F
0327	L750 HD PRO	144F
0330	L830 EHG	132F

BETACAM

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

FUJI

Code		
0059	BETACAM 10	102F
0061	BETACAM 20	139F

U'MATIC

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

3 M

Code		
0422	UCA 30 S	214F
0418	UCA 75	346F

FUJI

Code		
0047	KCA 10	108F
0049	KCA 20	127F
0051	KCA 30	157F
0055	KCA 30 BR	184F
0053	KCA 60	219F
0057	KCA 60 BR	256F
0054	KCS 10 BR	134F
0058	KCS 20	131F
0063	KCS 20 BR	153F



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

le temple d'amstrad

Ordinateur familial
Amstrad CPC 464

AMSTRAD CPC 464
l'ordinateur familial de pointe
Le CPC 464 est évidemment beaucoup plus qu'un système de jeux vidéos sophistiqué. Avec les graphiques haute résolution et son écran 80 colonnes ajouté à un système de conception d'écran performant, le CPC 464 est un micro-ordinateur pas cher qui fournit à l'utilisateur TOUT ce qui est nécessaire immédiatement avec des applications pour toute la famille, depuis les jeux jusqu'aux comptes et à la gestion de budget.

Les débutants n'ont rien à craindre avec l'ordinateur CPC 464 : il est fourni avec une cassette d'accueil pour s'habituer à l'ordinateur et ses capacités, et un manuel d'utilisation qui contient une section spéciale pour les novices et une introduction en profondeur sur l'essentiel de la machine et des logiciels spécifiques à ce micro-ordinateur.

Les utilisateurs avertis apprécieront vite les capacités de croissance du système : en particulier, l'interface d'imprimante incorporée ; le système de disquette économique qui comprend à la fois CP/M (et donne ainsi accès à plus de 3000 programmes courants) et le langage LOGO (célèbre aux Etats-Unis pour les programmes éducatifs et arrivant maintenant en France et en Angleterre) ; et le potentiel quasi universel d'un bus Z80 complet avec support pour des cartouches ROM.

Processeur Z80 : Le plus utilisé des microprocesseurs de l'informatique familiale ayant le catalogue de logiciels le plus étendu — d'autant plus que le CPC 464 offre CP/M comme système d'exploitation en option.

64K de RAM : Le CPC 464 possède 64K de mémoire vive, avec plus de 42K réellement utilisables grâce à la technique de superposition du ROM. La grande taille de cette mémoire vive RAM donne une indication de la sophistication et de la complexité possibles au stade de la programmation.

Graphics : Le CPC 464 comporte 3 modes d'écran différents, y compris 80 colonnes pour les textes, une palette de 27 couleurs et une résolution maximum de 640 x 200 pixels.

Clavier : un "vrai" clavier de 74 touches de couleurs de type "QWERTY", avec une touche d'entrée largement dimensionnée.

Les touches curseurs sont bien placées et il y a un pavé numérique pour la saisie rapide de données chiffrées.

Lecteur de cassettes incorporé : Cette mémoire de masse est disponible d'origine avec le lecteur intégré du CPC 464. Il permet de retrouver et de sauvegarder les programmes et les données sans avoir les inconvénients des autres systèmes où les réglages sont ardus et source d'erreur. La vitesse de sauvegarde est programmable entre 1K baud et 2K baud (grande vitesse) et la détermination de la vitesse est décidée par les logiciels.



Basic : Un Basic standard, écrit en Angleterre, est utilisé avec le CPC 464. Vous verrez qu'il est plus rapide et performant que les autres Basic que vous connaissez, avec plein de commandes pour les graphiques, le son et la gestion des entrées-sorties.

Jeu de caractères étendu : un jeu complet de caractères 8-bits comprenant des symboles et des éléments graphiques est accessible au clavier et avec la fonction CHR$(n).

Touches programmables : jusqu'à 32 touches peuvent être définies par l'utilisateur du CPC 464, chacune pouvant avoir 32 caractères.

Fenêtres : on peut sélectionner un maximum de 8 fenêtres de texte, où il est possible d'écrire des caractères, ainsi qu'une fenêtre pour les graphiques.

Son : les capacités sonores du CPC 464 comprennent 3 voies de 7 octaves. Chacune des trois voies peut être ajustée en ton et en amplitude et elles sont transmises, à gauche, à droite et au centre, pour la prise de son stéréo. Le niveau sonore du haut parleur incorporé est variable et mixé en sortie.

Sortie d'imprimante : une sortie d'imprimante parallèle de type Centronics existe d'origine, le signal "Busy" étant utilisé comme signal de reconnaissance.

Possibilités d'extension : plusieurs cartes d'extension sont disponibles pour l'utilisation de certains logiciels.

Extension des ROM : tous les ROM résident dans les 16K supérieurs de la mémoire et il est possible d'ajouter jusqu'à 240 ROM de 16K chacun.

TARIF GENERAL CPC 464
avec écran monochrome
1990F
A CREDIT CETELEM
190F au comptant
+ 9 mensualités de **220F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 180F

TARIF GENERAL CPC 464
avec écran couleur
2990F
A CREDIT CETELEM
190F au comptant
+ 12 mensualités de **263,90F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 366,80F

LES CONDITIONS GENERAL
Garantie :
1 an, pièces et main d'œuvre

A tout acheteur d'un ensemble CPC AMSTRAD
CADEAU !
3 LOGICIELS : SPEED KING (le célèbre pilotage de motos en course)
THE GOLDEN TALISMAN (un excellent jeu d'aventures ; retrouvez le talisman en déjouant les pièges des monstres, dragons et autres labyrinthes)
THE APPENTICE (jeu d'arcades ; aussi bon niveau que le classique "Sorcelery").
sur K7 ou disquette
+ 1 JOYSTICK QUICKSHOOT
En cas de rupture de stock sur les logiciels ci-dessus, remplacement par ceux de notre choix.

Ordinateur personnel
Amstrad CPC 6128

TARIF GENERAL CPC 6128
avec écran monochrome
2990F
A CREDIT CETELEM
190F au comptant
+ 12 mensualités de **263,90F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 366,80F

TARIF GENERAL CPC 6128
avec écran couleur
3990F
A CREDIT CETELEM
190F au comptant
+ 24 mensualités de **199F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 976F

LES CONDITIONS GENERAL
Garantie :
1 an, pièces et main d'œuvre

A tout acheteur d'un ensemble CPC AMSTRAD
CADEAU !
3 LOGICIELS : SPEED KING (le célèbre pilotage de motos en course)
THE GOLDEN TALISMAN (un excellent jeu d'aventures ; retrouvez le talisman en déjouant les pièges des monstres, dragons et autres labyrinthes)
THE APPENTICE (jeu d'arcades ; aussi bon niveau que le classique "Sorcelery").
sur K7 ou disquette
+ 1 JOYSTICK QUICKSHOOT
En cas de rupture de stock sur les logiciels ci-dessus, remplacement par ceux de notre choix.

Le CPC 6128 est impressionnant
Avec l'unité de disquette intégrée, le chargement et la sauvegarde des programmes est devenue 50 fois plus rapide qu'avec une cassette. L'efficacité est aussi améliorée. Il y a non seulement une grande fiabilité des données mais aussi la possibilité de vérifier le bon déroulement des sauvegardes.

Des copies peuvent être effectuées en quelques secondes, ce qui prendrait 30 minutes avec un lecteur de cassettes. L'accès à un programme particulier est immédiat, avec une cassette vous devez parcourir toute la bande pour trouver le programme désiré.

De plus, le 6128 est équipé du CP/M Plus, la dernière version du système le plus répandu pour les micro-ordinateurs 8 bits. Maintenant, sans rien ajouter, vous pouvez avoir accès à un bien plus grand nombre d'applications que sur cassette. Vous pouvez même utiliser des programmes dépassant la mémoire vive disponible. Le 6128 utilise le BASIC qui est la note dominante de tous nos ordinateurs, comme sur le CPC664, le Basic a été amélioré par l'inclusion du remplissage rapide d'une zone et le tracé de lignes en pointillés et vous permet aussi de lire le code de caractères affichés à l'écran ainsi que de contrôler les erreurs de lecture sur disquette et les conditions d'interruption.

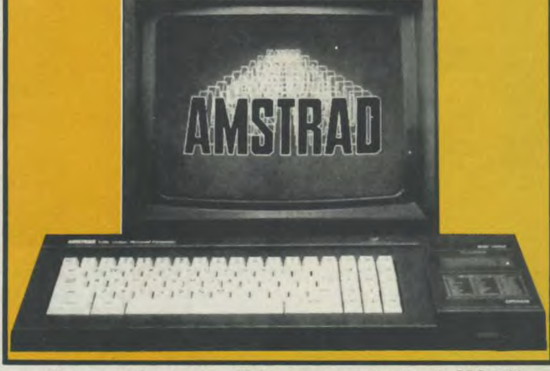
LES GRAPHIQUES
Les programmes traitant de sons et de graphismes sont particulièrement bien pourvus. Il existe trois modes d'écran offrant la couleur et la netteté exceptionnelle, les 16 couleurs choisies dans une palette de 27 sont idéales pour réaliser des jeux. Les autre modes offrent un écran texte de 40 colonnes avec 4 couleurs, idéal pour les applications éducatives et un écran texte de 80 colonnes avec 2 couleurs (parmi la palette de 27) pour les diagrammes de haute résolution et les histogrammes.

Avec un écran de 80 colonnes, le traitement de texte affiche les lignes comme elles seront imprimées.

LA MEMOIRE
Le CPC 6128 est fourni avec 128K de mémoire vive, avec plus de 41K de disponibles en Basic, quelque soit le mode d'affichage, ce qui permet l'utilisation de programmes sophistiqués.

Les 64K de RAM supplémentaires sont utiles pour certaines applications Basic qui font appel à des variables ou pour mémoriser des écrans entiers pour de rapides changements dans les jeux d'action.

PRINCIPALES CARACTERISTIQUES
Le clavier, classique de type QWERTY, avec pavé numérique et touches de déplacement.
Jeu de caractères étendu. Un jeu complet de caractères 8 bits comprenant des symboles et des éléments graphiques et un jeu complet de caractères internationaux sous CP/M Plus. Touches programmables. Toutes les touches sont redéfinissables par l'utilisateur, chacune pouvant avoir 120 caractères.



Fenêtres : 8 fenêtres de texte plus une fenêtre de graphisme. Son : 3 voix de 8 octaves. Chaque voix peut être ajustée en ton et en amplitude. Le niveau sonore du haut parleur incoporé varie. Port d'imprimante : imprimante parallèle 7 bits de type Centronics. Extensions : de nombreuses interfaces sont disponibles pourl'utilisation de certains logiciels.
Extension de la ROM. Toutes les routines de la ROM résident dans les 16K supérieurs de la mémoire. Il est possible d'ajouter 252 pages de 16K chacunes.

LE CPC 6128 EST EXTENSIBLE
Alors que d'autres fabricants d'ordinateurs familiaux offrent des options d'accessoires supplémentaires, nous les avons inclus dans le CPC 6128.

L'unité de disquette et le moniteur, les deux éléments les plus importants, sont intégrés dans le 6128. Et nous avons ajouté les interfaces les plus utiles. Si l'expérience des jeux et des graphiques que vous avez, est basée sur un téléviseur classique, la couleur de notre moniteur vous enchantera.

Nos produits additionnels en option sont tout aussi impressionnants. Vous pourrez améliorer vos jeux, révolutionner vos affaires et communiquer avec d'autres ordinateurs. Et tout cela pour un prix beaucoup plus compétitif que vous ne le pensez.

AMSOFT : le support des ordinateurs Amstrad
De la joie et de l'action, des couleurs formidables. Il existe déjà un choix de 3000 jeux disponibles, tous compatibles avec la famille AMSTRAD.



Amstrad PCW 8256

ordinateur personnel traitement de texte

Le PCW 8256 est un système de traitement de texte entièrement indépendant qui comprend une imprimante de haute qualité pour courrier et copies, un moniteur, un lecteur de disquettes, un ordinateur et un logiciel de traitement de texte personnalisé.
De plus, le PCW 8256 est fourni avec la toute dernière création de système informatique huit bits, le plus répandu dans le monde, le CP/M + avec GSX. Le Basic Mallard étendu de Locomotive Software (comprenant l'arithmétique à double précision et le gestionnaire de fichiers Jetsam) est fourni pour être utilisé sous CP/M +, ainsi que le langage éducatif Dr Logo.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES:

L'écran.
Un moniteur monochrome vert à haute résolution, de 90 colonnes et 32 lignes de texte, offrant une zone d'affichage de 40% supérieure à celle d'un écran standard 80×24.

Disquettes.
Des disquettes compactes de format trois pouces comprenant les standards CP/M, bien implantés chez Amstrad, et qui offrent 180 ko de mémoire formatée disponibles sur chaque face. Une deuxième unité de disquettes peut être installée (1 M.O.).

Clavier et logiciel.
Le clavièr de 82 touches, comprenant plusieurs touches de fonction dédiées au logiciel de traitement de texte intégré. Le clavier est contrôlé par son propre microprocesseur et est relié à l'ordinateur et à l'écran par un simple cordon téléphonique. Le logiciel de traitement de texte permet la création de documents jusqu'à entière capacité de la disquette et donne la possibilité d'imprimer simultanément. Des caractéristiques telles que pagination, alignement automatique des paragraphes et réalignements, ainsi que des caractéristiques d'impression pour la coupure et l'insertion sont assurées.
La grande surface d'affichage comprend une liste de menus "fenêtres" auxquels on accède par des touches de fonction qui contrôlent les commandes principales d'édition et de format. Sous le contrôle CP/M, les logiciels sont très nombreux et peuvent être opérationnels en utilisant l'émulation de terminal VT 52 fournie avec le système d'unité d'affichage CP/M +.

Imprimante.
Le mécanisme de l'imprimante intégrée offre une impression de qualité "courrier" d'environ 20 caractères par seconde ou de qualité "copie" de 90 caractères par seconde. Les caractéristiques d'impression telles que: espacement, italiques, caractères gras, soulignement, exposant et indice sont assurées par le logiciel intégré.
Un tracteur est fourni pour l'alimentation en papier continu, ainsi qu'un système automatique d'alignement pour l'alimentation feuille à feuille.


Code 6107

TARIF GENERAL pour le PCW 8256 avec son imprimante, son moniteur, le Basic, le CP/M et le traitement de texte
3997 F HT
4741F
A CREDIT CETELEM
740F au comptant
+ 24 mensualités de **211,10F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 1066,40F

CADEAU !
les 3 HOUSSES pour le clavier, le moniteur et l'imprimante

Amstrad PCW 8512

l'outil idéal pour les décideurs

Après la série familiale des CPC qui connait toujours un succès indiscutable, AMSTRAD se devait de réitérer son coup commercial : vendre des machines d'excellente qualité à un prix des plus compétitifs. Ce fut alors la sortie du PCW 8256, ordinateur véritablement dédié au traitement de texte professionnel tout en restant techniquement et financièrement accessible à tout néophyte. Mais une maison aussi sérieuse qu'AMSTRAD ne pouvait en rester à une gamme aussi limitée. Vint alors le petit frère, autrement dit le **PCW 8512.**

Que vous soyez artisan, commerçant, que vous exerciez une profession libérale ou dirigiez une PME, cet ordinateur vous est incontestablement destiné. En effet, les spécialistes s'accordent tous à dire que seuls ceux qui seront équipés pourront se tenir prêts pour la dure bataille de la concurrence. Si hier vous deviez embaucher plusieurs secrétaires, aujourd'hui une seule vous suffira pourvu qu'elle dispose du PCW. Si hier vous maitrisiez très difficilement vos fluctuations de stock, aujourd'hui le PCW doté d'un logiciel tel que DAMOCLES (veuillez vous reporter à notre rubrique "Logiciels professionnels") vous tiendra parfaitement au courant à quelque moment que ce soit. Si hier vous ragiez de ne pas pouvoir tenir vous même votre comptabilité par manque de temps, aujourd'hui le PCW doté de quelque logiciel performant de comptabilité vous permettra de maitriser votre entreprise avec une immense satisfaction. Si hier, vous regrettiez de perdre de nombreux marchés du fait de votre impossibilité à présenter des devis clairs et réalistes, aujourd'hui votre PCW, doté du logiciel Devis/Travaux vous permettra de surmonter des difficultés.

Artisans, commerçants, professions libérales, PME, cet ordinateur vous est dédié...


Code 6103

TARIF GENERAL pour le PCW 8512 avec son imprimante, son moniteur, le Basic, le CP/M et le traitement de texte
4997 F HT
5930F TTC
A CREDIT CETELEM
930F au comptant
+ 30 mensualités de **222,40F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 1672F

CADEAU !
les 3 HOUSSES pour le clavier, le moniteur et l'imprimante

CARACTERISTIQUES PRINCIPALES
- ordinateur de gestion
- 512 Ko de RAM
- 2 lecteurs de disquettes dont un de très grande capacité
- clavier AZERTY, 82 touches avec pavé numérique séparé
- imprimante intégrée avec de nombreuses possibilités d'impression de qualité "courrier"
- gamme étendue de logiciels réputés
- système d'exploitation CP/M+
- langages Basic Mallard (spécialisé) et Dr Logo
- microprocesseurs additionnels pour clavier et contrôle de l'imprimante
- écran de 32 lignes de 90 caractères (soit 25 % de gain par rappport à la normale)
- possibilités d'extension.

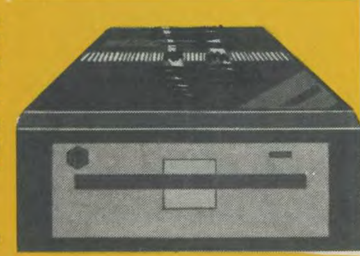
LECTEUR JASMIN AM 5D (1 MEGAOCTET)

Voici la vraie solution professionnelle pour une véritable capacité de stockage. Le JASMIN AM 5D 1 mégaoctet est équipé de la technologie la plus sophistiquée. Qu'on en juge : double tête, quadruple densité, 720K formaté, entièrement compatible à MS/DOS et CP/M 2:2. Livré avec disquette utilitaire de duplication, formattage et utilisation en 80 pistes.

Pour ceux qui connaissent déjà Mr TRAN, l'un des plus brillants informaticiens français de notre génération, nul doute que ce lecteur de conception et d'assemblage français est dans la droite lignée des produits géniaux qu'il a sorti par le passé avec l'ORIC ATMOS. Anciens possesseurs d'Oric, vous avez tous rêvé d'un lecteur JASMIN 3P pour votre Atmos. Il existe désormais en 5P1/4 pour votre AMSTRAD. Avec un 464, il se connectera sur un DD1. Avec un 6128, il se connectera directement sur le CPC. Pour les 8256 et 8512, un kit d'adaptation est nécéssaire.

Cordon liaison AM5D/6128 **155F** Kit AM5D/8256-8512 **250F**

TARIF GENERAL
LECTEUR JASMIN AM 5D
Code 6195
1799F
A CREDIT CETELEM
299F au comptant
+ 6 mensualités de **268,60F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 111,60F



Lecteurs Amstrad DD1/FD1

Tout utilisateur du CPC 464 digne de ce titre comprend parfaitement pourquoi les lecteurs de disquettes s'imposent de plus en plus sur le marché. Bien sur, les cassettes suffisent aux jeux d'ordinateur. Seulement, lorsqu'on aborde la programmation ou les programmes plus sérieux, l'accès direct offre des possibilités inégalées. Cependant, vous ne pouvez vous contenter de brancher un lecteur de disquettes sur un ordinateur. Vous devez disposer en outre d'un logiciel adapté afin de tirer le plus grand profit de cette capacité de vitesse et de rangement nettement accrue.

Le DD1 d'AMSTRAD comporte une série complète d'extensions sur le basic permettant à la disquette de fonctionner avec des fiches conçues au départ pour une cassette. Le logiciel s'occupe de l'ensemble de la gestion du fichier : les fiches du CP/M peuvent ainsi cohabiter avec les fiches AMSDOS. Et qui plus est, l'AMSDOS et le CP/M sont en mesure de partager leurs fiches de données.

Le DD1 est fourni avec tout son dispositif d'alimentation courant et un segment de branchement des commandes placé, pour plus de sécurité, sur le canal de l'interface de la disquette à l'arrière du CPC 464. On peut également brancher une seconde unité de lecteur de disquettes (AMSTRAD FD1) afin de doubler la capacité de la disquette et de simplifier la copie des fiches et l'exécution de disques de sécurité. Une deuxième interface n'est pas nécessaire.



TARIF GENERAL LECTEUR AMSTRAD DD1
avec alimentation et interface
1659F
A crédit Cetelem : **159F** au comptant
+ 6 mensualités de **268,60F** - TEG 18,24%
Coût total du crédit avec assurance : 111,60F

TARIF GENERAL
LECTEUR AMSTRAD FD1
2e unité sans interface controleur
1590F



10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

Département MICRO INFORMATIQUE

AMSTRAD PC 1512 ORDINATEUR PROFESSIONNEL COMPATIBLE



PC 1512 SD avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 **5920 F**

PC 1512 SD avec unité centrale, moniteur couleur, un lecteur de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 **8170 F**

PC 1512 DD avec unité centrale, moniteur monochrome, deux lecteurs de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 **7450 F**

* IBM est une marque déposée de International Business Machines Corp.

PC 1512 DD avec unité centrale, moniteur couleur, deux lecteurs de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 .... **9700F**

PC 1512 HD 10 Méga Octets avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur de 10 Mo, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 .... **10420 F**

PC 1512 HD 10 Méga Octets avec unité centrale, moniteur couleur, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur de 10 Mo, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 .... **12670 F**

PC 1512 HD 20 Méga Octets avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur de 20 Mo, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 .... **11840 F**

PC 1512 HD 20 Méga Octets avec unité centrale, moniteur couleur, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur de 20 Mo, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 .... **14100 F**

CADEAU !
les 3 HOUSSES pour le clavier, le moniteur et l'imprimante

COMPTABILITE ET PERFORMANCES

Le prix stupéfiant du PC 1512 met en évidence la maîtrise absolue d'AMSTRAD dans l'art de réaliser des produits de qualité abordable pour le plus grand nombre. Plus d'un million de micro-ordinateurs AMSTRAD a été à ce jour fabriqué et vendu dans le monde entier. L'économie d'échelle et l'expérience d'AMSTRAD dans les domaines de la conception et de la production de masse se sont combinées pour faire du PC 1512 le micro-ordinateur comptible le plus compétitif du monde. La plupart des autres PC sont proposés avec le minimum d'équipement de base. Le moniteur, voire le clavier, ne sont pas inclus dans le prix. La mémoire offerte dépasse rarement 128 ko. Les fonctions graphiques sont en supplément. Il faut passer des heures pour définir la configuration nécessaire à vos besoins... et quelques milliers de francs supplémentaires pour l'obtenir. Avec AMSTRAD, tout est simple et sans mauvaise surprise. Vous choisissez le moniteur (monochrome ou couleur) et la mémoire de masse (simple-lecteur, double lecteur, disque dur 10 Mo ou 20 Mo) : tout le reste est compris et le prix calculé à l'avance sur notre tarif. La version simple lecteur de 360 Ko est renforcée par la mémoire centrale de 512 Ko. Une partie de celle-ci peut, en effet, être utilisée comme pseudo-disque RAM et la disquette réservée au stockage des données. La version double lecteur vous offre une capacité de stockage supplémentaire de 360 Ko en ligne et offre des facilités pour la copie. Pour les besoins plus importants, il existe des versions à disque dur

LA RAPIDITE

Le PC 1512 utilise un processeur 8086 (vrai 16 bits) tournant à 8 Mhz. Cela signifie que vos programmes seront exécutés beaucoup plus rapidement que sur de nombreux autres PC. Quiconque a l'expérience d'un PC sait qu'il faut un certain temps pour démarrer le système après chaque allumage, à cause de la ROS (Rom Operating System) qui effectue un check-up complet du PC. L'AMSTRAD PC 1512 dispose des mêmes contrôles mais les réalise plus rapidement en affichant à l'écran les opérations en cours. De plus, comme il dispose d'une horloge permanente, l'heure et la date sont toujours conservées en mémoire sans qu'il soit nécessaire de les entrer au clavier à chaque allumage.

LES GRAPHIQUES

La plupart des PC n'offrent en standard que 2 couleurs en mode 80 colonnes. Des cartes d'extension graphiques existent mais elles coûtent fort cher. Sur l'AMSTRAD PC 1512, vous disposez en standard de 16 couleurs en mode 80 colonnes. De plus, ce mode couleur est compatible avec les versions monochromes et offre 16 niveaux de gris sur le moniteur noir et blanc. Vous pouvez donc choisir la version monochrome (moniteur graphique haute résolution à écran blanc anti-reflet) ou la version couleur (moniteur graphique couleur haute résolution) sans rien perdre des extraordinaires performances graphiques du PC 1512.

EXTENSIONS

Rien de plus simple que d'ajouter une carte d'extension à votre PC 1512. Un simple couvercle amovible permet l'accès instantané à 3 slots d'extension qui acceptent un large éventail de cartes standards pour les applications telles que les réseaux, les télécommunications, les disques durs, etc. Comme la quasi totalité des fonctions nécessaires sont fournies en standard sur le PC 1512, vous n'aurez sans doute jamais l'occasion d'utiliser tous ces emplacements.

PRISES

Une interface série RS 232 C complète est fournie avec sa prise standard 25 broches. Elle permet le branchement instantané d'imprimantes, modems et de nombreux accessoires du marché. L'interface parallèle CENTRONICS, elle aussi équipée de sa prise standard, permet le raccordement de toute imprimante de ce type. Ces deux interfaces sont entièrement adressables à partir de systèmes d'exploitation et des logiciels d'exploitation et des logiciels d'application standard.

G E M

GEM (Graphic Environment Manager) a pour unique but de vous faciliter la vie. Il utilise des menus déroulants pour présenter les commandes et leurs options ainsi que des fenêtres de dialogue pour guider l'utilisateur. GEM affiche les informations en clair et utilise les icones pour représenter les accessoires de bureau les plus familiers (dossiers, chemises, formulaires...). Mais surtout, GEM fonctionne avec la souris. Vous pointez simplement le curseur sur la zone d'écran choisie, vous cliquez et le travail est fait, beaucoup plus vite qu'avec les commandes habituelles du curseur. Fini les manuels compliqués, les commandes à apprendre par cœur. Finies les opérations obscures et dévoreuses de temps. Avec GEM, votre PC travaille et vous obtenez les résultats. Plus vite et plus simplement. De nombreux programmes du commerce tournent déjà sous GEM. De nombreux autres sont en cours de développement ou mis à jour afin d'exploiter les multiples possibilités de GEM. Digital Research, créateur de GEM, propose déjà une série d'applications et d'utilitaires conçus spécialement pour travailler avec GEM. AMSTRAD fournit en standard GEM Desktop (avec son horloge, sa calculatrice et sa caméra). GEM Paint (un puissant programme de création graphique) et Locomotive GEM Basic 2 (un puissant Basic structuré). Sont disponibles par ailleurs : GEM Diary (agenda et fichier), GEM Graph (graphiques de gestion), GEM Write (traitement de texte), GEM Draw (graphiques industriels), GEM Wordchart.

VERSIONS A DISQUE DUR

POURQUOI UN DISQUE DUR ?

Le disque dur transforme le PC 1512. Un disque dur fonctionne selon le même principe que la disquette, mais plus vite et avec une capacité de stockage infiniment supérieure : un disque dur de 10 Mo a environ 30 fois la capacité d'une disquette ; et un disque dur de 20 Mo deux fois plus. C'est assez pour stocker 3 millions de mots en gardant la place pour vos programmes habituels (traitement de texte, tableur, fichiers, télécommunications...). Et comme le disque dur est intégré dans le PC 1512, il est à l'abri de la poussière, des doigts, du café renversé et des... emprunteurs éventuels. Il existe quatre versions à disque dur du PC-1512 AMSTRAD depuis le PC-1512 HD-10 avec moniteur monochrome jusqu'au PC-1512 HD-20 avec moniteur couleur. Chacune de ces versions est dotée d'un lecteur de disquette 360 Ko pour l'installation des programmes et la sauvegarde des données.

RESEAUX

La mise en réseau vous permet de partager des ressources importantes entre plusieurs utilisateurs. Le PC 1512 AMSTRAD est un membre idéal de tout réseau de PC : son faible coût, sa rapidité et ses larges capacités en font un poste de travail idéal pour des applications en réseau telles que la comptabilité, le secrétariat ou le management, partageant télex, modems, imprimantes à laser, etc... Les réseaux peuvent également partager des ressources vitales : fichier de stock, fichier clients... Et puisque tout le monde partage les mêmes fichiers sur le réseau, un seul fichier central suffit. Cela évite les duplications de fichiers sur différents disques, les erreurs de conformité entre fichiers et cela simplifie les mises à jour.

MIEUX QU'UN MINI ORDINATEUR ?

Un réseau de PC 1512 permet à chaque utilisateur de travailler en totale indépendance, en tant que station locale, ou comme simple partie du réseau. C'est beaucoup mieux pour la sécurité et plus commode pour emporter du travail à la maison.

LOGICIELS DE RESEAU

Les réseaux sont la solution évidente lorsqu'un seul PC ne peut suffire à toutes les tâches. Mais rappelez-vous qu'un réseau nécessite le recours à des logiciels multi-utilisateurs conçus pour l'environnement réseau. Il ne servirait pas à grand chose que deux utilisateurs réalisent le même document en même temps ou qu'ils vendent en même temps le même article en stock. Vous devez donc vous assurer que votre application fonctionne en réseau, et évite notamment les problèmes de collision. Certains logiciels tels que NewWord, Mallard, Basic, Dataflex et VP-Info sont capables de gérer les réseaux même dans leur version mono-utilisateur. Des réseaux comme Arcnet, Novell System et Amstore permettent aux utilisateurs de PC 1512 de partager des données avec des ordinateurs complètement différents.

LOGICIELS

Le PC 1512 utilise directement tous les programmes tournant sur IBM-PC et compatibles. Et vous n'avez pas à vous soucier de savoir si votre configuration est adéquate puisque le PC 1512 dispose en standard du graphisme haute résolution, de 512 Ko de mémoire centrale et d'un port série. Des programmes vedettes comme Wordstar, Lotus 1.2.3 et dBase sont accélérés par la grande vitesse du processeur 8086 PC-1512. Et des applications résidant en mémoire centrale peuvent être appelées et quittées sans perturber le programme principal.

CARACTERIQUES TECHNIQUES

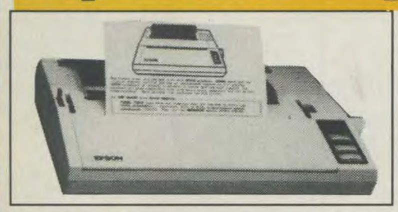
Unité centrale 512Ko avec toute l'électronique sur la carte mère. Microprocesseur 8086 à 8 MHz. Adaptateur graphique couleur intégral avec mode haute résolution 16 couleurs. 3 slots d'extension avec emplacement pour cartes de grande taille. Alimentation suffisante pour accueillir un disque dur et son contrôleur. Choix entre 1 ou 2 lecteurs de disquettes 5 pouces 1/4 de 360Ko ou un lecteur de disquette et un disque dur de 10Mo ou 20Mo. Interfaces series RS 232C et parallèle sur la carte mère avec prises standard. Haut-parleur avec commande de volume. Horloge temps réel permanente. Support pour coprocesseur mathématique 8087. Prise pour stylo optique. Fourni complet avec moniteur monochrome ou couleur. Clavier AZERTY complet avec pavé numérique séparé et voyants lumineux de verrouillage CAP et NUM. Prise de joystick sur le clavier. Touches supplémentaires DEL et ENTER. Hauteur réglable. Souris ergonomique à deux boutons avec prise spéciale sur l'unité centrale. Mode texte compatible avec Mouse. Com de Microsoft. ROM BIOS compatible IBM. MS-DOS 3.2 de Microsoft. Logiciel d'exploitation complet comprenant quatre disquettes. Système compatible RAM-disc. Support de réseau et disque dur. Nombreux utilitaires. GEM (Graphics Environment Manager) plus GEM Desktop of Digital Research. GEM Paint de Digital Research. DOS Plus de Digital Research compatible avec de nombreuses applications MS-DOS et CP/M-86. Basic 2 de Locomotive Software (compatible GEM). Manuel d'utilisation comprenant : Initiation, GEM, MS-DOS, les utilitaires. DOS-Plus et Introduction au Basic 2.



10, bd de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

IMPRIMANTES POUR AMSTRAD

Imprimante Epson LX90



TARIF GENERAL pour EPSON LX 90

2995F

Code 6192
A CREDIT CETELEM
595 F au comptant
+ 12 mensualités de 230 F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 321,60F

L'imprimante LX90 s'adapte parfaitement aux ordinateurs AMSTRAD. EPSON est certainement la marque la plus connue et la plus réputée en matière d'imprimantes. Par sa fiabilité légendaire, de même que par la qualité de sa frappe, elle représente le bon investissement pour celui qui sait voir à long terme. Elle est certes un peu plus chère que ses concurrentes mais en matière de mécanique d'imprimante, tout se paye et la qualité est au rendez-vous.

Imprimante Amstrad DMP 2000

TARIF GENERAL pour Amstrad DMP 2000

1690F

A CREDIT CETELEM
9 mensualités de 205,40 F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 171,10F



DMP 2000 AMSTRAD, IMPRIMANTE MATRICIELLE
La DMP 2000 est un succès de plus dans la gamme des produits de haute qualité et peu coûteux d'AMSTRAD.
Elle allie l'adaptabilité d'un jeu d'instruction de logiciel standard à la compétence technique d'AMSTRAD et à un prix exceptionnel.
On peut utiliser l'alimentation feuille à feuille ou en continu et le traceur ingénieux facilite l'insertion et l'alignement du rouleau d'entraînement du papier. La vitesse d'impression est de plus de 100 caractères par seconde.
Le choix étendu des tailles et des styles de caractères ainsi qu'un jeu complet de caractères ASCII et internationaux vous aideront à résoudre vos problèmes d'impression. De plus, la réalisation de graphiques adressables au niveau du point et des codes de fonctions compatibles avec Epson standard, permettront à la DMP 2000 de fonctionner directement avec la plupart des logiciels, y compris les programmes de traitement de texte, les graphiques, les vidages d'écran, etc.
La DMP 2000 fonctionne avec tous les ordinateurs AMSTRAD (ou autres) qui possèdent une interface parallèle Centronics standard incorporée.
Cette imprimante constitue un excellent complément pour les ordinateurs AMSTRAD de la gamme CPC. Très complète et très performante, elle nous apparait également robuste et bien construite. Par rapport à des marques très spécialisées dans les imprimantes, telles Epson ou Centronics, il est certain qu'elle fait largement le poids. Nous ne connaissons pas son fabricant d'origine, mais nous savons qu'elle est fabriquée à Hong-Kong alors que ses rivales sont d'origine japonaise.

Imprimante OKIMATE 20



TARIF GENERAL pour OKIMATE 20

2290F

Code 6130
A CREDIT CETELEM
490 F au comptant
+ 9 mensualités de 220 F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 180F

IMPRIMANTE GRAPHIQUE COULEUR

L'OKIMATE 20 est la première imprimante personnelle dans sa gamme de prix à offrir **une véritable impression couleur.** Une tête d'impression à 24 éléments crée plus de 100 nuances d'une définition et d'une netteté exceptionnelles.

Cette imprimante permet l'impression de graphiques, de tableaux, d'illustrations originales et des transparents en acétate pour la rétroprojection. Sa tête thermique n'est pas adaptée à un travail de listing du fait de sa relative fragilité. Toutefois, cette tête est facilement interchangeable. Pour un bon rendu des couleurs, elle nécessite l'emploi d'un papier glacé. Lorsque l'on souhaite passer de la couleur au noir et blanc, il convient de changer de ruban. Un logiciel graphique est indispensable pour une recopie intégrale d'écran. Nous pouvons le fournir, ainsi que tous les accessoires OKIMATE.

Pour le traitement de texte, OKIMATE 20 imprime une copie de travail à raison de 80 CPS ou encore à 40 CPS s'il s'agit d'une sortie qualité courrier.

Les nouvelles polices de caractères OKIMATE, conçues professionnellement par composition numérique, offrent une grande souplesse. La version de base permet d'imprimer des caractères élargis, gras, fins et italiques, ainsi que des indices et des exposants demi-interligne, et de tracer un soulignement continu !

OKIMATE est dotée d'un tracteur intégré à largeur variable pour l'alimentation en papier continu et d'un système d'entrainement par friction pour le feuille à feuille et les transparents en acétate.

Imprimante AMSTRAD DMP 3000 PC



TARIF GENERAL IMPRIMANTE DMP 3000 PC

2290F

A CREDIT CETELEM
490 F au comptant + 9 mensualités de **220 F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 180 F

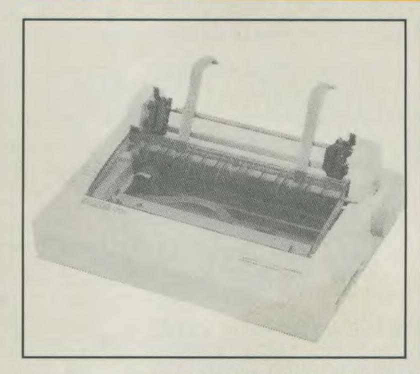
La super imprimante au rapport qualité/prix/performance stupéfiant, comme toute la gamme 1512. Jugez donc vous même en lisant les caractéristiques techniques ci-dessous.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Système d'impression : impact matrices
Vitesse : caractère normal 105 CPS, double caractère 52 CPS
Dim. caractères (normal) : 2,1x2,55mm
Styles et dimensions possibles : Pica, Elite, Condensé, Large, etc...
Papier : feuille à feuille ou rouleau.
Entrainement : traction et friction.
Nombre de copies : 2 (papier autocopiant).
Interface : parallèle Centronics.
Alimentation : 220/240V.
Dimensions (LxHxP) : 400x250x100mm.
Poids : 4,2 kg.

MAGASIN DE VENTE GENERAL
10, bd de Strasbourg - 75010 Paris

Imprimante CITIZEN 120 D



TARIF GENERAL IMPRIMANTE CITIZEN 120 D

1999F

A CREDIT CETELEM
199F au comptant
+ 9 mensualités de 220F
TEG : 18,24% - Coût total du crédit avec assurance : 180F

IMPRIMANTE MATRICIELLE A AIGUILLES

L'imprimante CITIZEN 120D offre pour tous les utilisateurs la qualité et le plus grand soin dans la finition que vous êtes en droit d'attendre du plus grand fabricant mondial de montres.
Compacte, fiable, haute qualité d'impression et nombreuses fonctions résidentes en standard que seul Citizen garantit pendant 2 ans, sont les atouts majeurs qui rendent l'imprimante 120D indispensable à tous les utilisateurs de matériels informatiques.
Vitesse d'impression en qualité informatique : 120 cps - Vitesse d'impression en qualité courrier : 25 cps - Compatibilité - Interface en cartouche - Alimentation papier en friction et traction - Imprimante compacte - Option : dispositif d'alimentation feuille à feuille.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Tête d'impression (changeable par l'utilisateur)	
Vitesse	
Qualité informatique (cps)	120
Qualité courrier (cps)	25
Durée de vie (caractères)	100 millions
Type d'impression Sens d'impression	
Bi-directionnel en texte	Standard
Uni-directionnel en bit graphisme	Standard
Impression optimisée	Standard
Taille des caractères (car./line car./inch)	
PICA	80/10
Expansé	40/5
Compressé	136/17
Compressé/expansé	68/8,5
ELITE	96/12
Expansé	48/12
Matrice (vertical x horizontal)	
Standard	9 x 9
Jambage	8ème et 9ème aiguille
Double frappe	9 x 9
Frappe grasse	9 x 10
Frappe grasse double	9 x 18
Graphisme	8 x 12
Resolution graphique 8 aiguilles mode graphique	
Densité normale	60 DPI
Double densité	120 DPI
Double densité double vitesse	120 DPI
Quadruple densité	240 DPI
Recopie d'écran	80 DPI
Recopie d'écran II	90 DPI
Traceur	72 DPI
Traceur II	144 DPI
9 aiguilles mode graphique Densité normale	Standard
Double densité	Standard
Jeu de caractères ASCII standard	96
ASCII italic	96
Jeux de caractères nationaux	32 (11 jeux)
Jeux de caractères italic	32 (11 jeux)
Mode graphique standard	32
Mode graphique IBM	32
Indice supérieur inférieur	Tous les caractères
Qualité courrier	Standard

ACCESSOIRES CPC

CRAYON OPTIQUE DK TRONICS
Ce crayon, muni d'un logiciel sur cassette ne se branche que sur le 464. Les dessins créés peuvent être sauvegardés sur cassette ou disquette. Le menu est déroulant avec des icones ou fenêtres qui donnent au programme l'allure d'un petit logiciel "Mac". Il offre un choix de 10 couleurs et de 4 tailles de traits.
Code 7055 **290 F**

CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPEN pour 464
Ce crayon est muni d'un prodigieux logiciel de dessin qui fait de cet appareil un produit unique en son genre. Venez demander une démonstration chez GENERAL.
Code 7167 **395 F**

CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPEN pour 664 et 6128
Même modèle que pour 464 sauf que le logiciel est sur disquette.
Code 7079 **435 F**

JOYSTICK QUICKSHOOT II SPECTRAVIDEO
Le joystick le plus connu et le plus vendu chez GENERAL. Grande poignée, large base sur ventouse, solide, précis, il constitue un très bon rapport qualité/prix. Garantie 1 mois.
Code 7003 **69 F**

JOYSTICK AMSTRAD JY2
Sa force, c'est d'être muni, sur son socle, d'une prise pour un 2e joystick car comme vous le savez, l'Amstrad n'est muni que d'une seule sortie joystick. En dehors de cet avantage, le joystick AMSTRAD n'est pas trop enthousiasmant sur le plan de la présentation et de la précision.
Code 7105 **149 F**

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 4
Le même que le Quickshoot 2 avec 3 manches différents. Pour la curiosité.
Code 7016 **159 F**

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 5
C'est un Quickshoot 2 avec une montrueuse base de près de 20 cm de long. Très impressionnant pour les frimeurs. Il est muni d'une énorme touche sur la base pour les tirs rapides, une touche qui ressemble plutôt à une pédale.
Code 7107 **195 F**

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 9
Joystick de type "track-ball". Une énorme "souris" à l'envers. Le manche est remplacé par une balle que l'on peut orienter dans 8 directions. Extrêmement robuste. Garantie 6 mois.
Code 7109 **245 F**

JOYSTICK WICO "THE BOSS"
Un grand classique du joystick comme le Quickshoot 2. Aspect spartiate, couleur grise un peu triste mais excellente précision et très solide.
Code 7110 **199 F**

JOYSTICK PRO 500 competition
Avec le PRO 500 on n'est pas là pour jouer. C'est la super merveille en matière d'électronique. En effet, le traditionnel contacteur à couronne en plastique sur lequel est montée la manette est remplacé par une série de microrupteurs ou microswitches qui assurent au PRO 500 une précision et surtout une robustesse inégalable. Garantie 1 an, c'est tout dire. Pour ceux qui en ont assez de se retrouver avec le manche dans une main et le socle dans l'autre au saut de haie de Décathlon.
Code 7111 **195 F**

ARCADE JOYSTICK
Super joystick construit dans la même usine que le PRO 500... Toutefois, la poignée est plus importante et la friction sur l'axe est plus douce.
Code 7114 **250 F**

JOYSTICK ARCADE TURBO
Mêmes caractéristiques que ARCADE avec tir sur le manche, en plus du bouton sur le socle.
Code 7115 **290 F**

LES CABLES DE LIAISON

CABLE "DOUBLEUR" DE JOYSTICK
Câble qui se branche sur la sortie de l'Amstrad et permet de brancher 2 joysticks sans utiliser le joystick Amstrad. Ex : 2 Quickshoot II ou 1 Quickshoot I et un PRO 500.
Code 7023 **170 F**

CABLE CENTRONICS AMSTRAD IMPRIMANTE
Ce câble permet de brancher n'importe quelle imprimante munie d'une prise Centronics sur la prise imprimante de l'Amstrad.
Code 7027 **175 F**

CABLE FD1
Ce câble permet de raccorder l'unité disquette FD1 à un CPC 664 ou 6128.
Code 7116 **175 F**

CABLE MAGNETO CASSETTE/ AMSTRAD CPC
Ce connecteur est muni d'un côté de la fiche ronde 5 broches DIN qui vient s'enficher au dos de l'Amstrad et de l'autre côté de 3 jacks (un pour l'entrée, un pour la sortie et le dernier pour la télécommande). Attention, le cablage de la fiche de l'Amstrad est particulier. Dans le commerce HIFI, on ne trouve pas ce câble branché de cette façon.
Code 7025 **60 F**

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER CPC 464
Ce câble permet d'éloigner le moniteur TV du clavier, ce qui est pratiquement indispensable si l'on veut jouer longtemps avec le moniteur couleur.
Code 7117 **135 F**

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER 664 et 6128
Code 7118 **185 F**

CABLE RALLONGE 2M JOYSTICK
Code 7141 **70 F**

CABLE SON STEREO CPC/CHAINES HIFI
Code 7142 **60 F**

LES RUBANS IMPRIMANTES

AMSTRAD DMP1 (Code 7041)	**95 F**
CENTRONICS GLP 3101 ou BROTHER 1009 (Code 7039)	**95 F**
EPSON LX 80 (Code 7119)	**69 F**
DMP 2000 (Code 7120)	**95 F**
DMP 8256 (Code 7121)	**115 F**
OKIMATE 20 (coul) (Code 7122)	**105 F**
OKIMATE 20 (N/B) (Code 7122)	**105 F**
FUJI PD 80 (Code 7040)	**95 F**

CASSETTES VIERGES C20
GENERAL fait fabriquer des cassettes C20 ou 2x10 mn d'excellente qualité pour l'AMSTRAD. Cette durée est idéale pour l'enregistrement des programmes.
Code 7123 **7,90 F pièce**
par 10 pièces, la 11e est **CADEAU**

MAGNETO. CASSETTE DATACORDER
Ce DATACORDER a été spécialement conçu pour fonctionner avec les micros. Il fonctionne sur secteur ou à piles. C'est, à notre connaissance, le seul magnétophone qui fonctionne sans aucun incident avec l'AMSTRAD 664 ou 6128. De plus, ce qui ne gâte rien, il reprend les couleurs du CPC 6128 sur le plan esthétique. Le DATACORDER est pourvu d'une télécommande et d'un compteur. Le cordon magnéto est en sus.
Code 7015 **390 F**

DISQUETTES VIERGES 3 pouces AMSOFT CF2D
Code 2007 **35 F pièce**
Pour l'achat de 10 disq., la 11e est gratuite

BOITE RANGEMENT 30 DISQUETTES 3 pouces
Code 7145 **159 F**

BOITE RANGEMENT 60 DISQUETTES 3 pouces
Produit "pro". Couvercle transparent, serrure à clé, intercalaires charnières, étiquettes couleur, etc...
Code 7067 **265 F**

BOITE DE RANGEMENT 100 DISQUETTES POSSO
C'est, de loin, la boite la plus vendue chez GENERAL. De présentation modulaire, elle est munie de rails qui permettent de les emboiter les unes aux autres. De construction très robuste, on y trouve des intercalaires d'origine. Une serrure d'une valeur de 70 F peut être montée en option ainsi que des intecalaires supplémentaires.
Code 7143 **139 F**

PAPIER POUR IMPRIMANTE

Rame papier paravent, bandes caroll détachables, zoné, format A4, 70 g, les 500 feuilles (Code 7124)	**69 F**
Rame papier paravent, bandes caroll détachables, non zoné, format A4, 70 g, les 500 feuilles (Code 7124)	**69 F**
Rame étiquettes 12 cm x 3 cm sur support bandes caroll, les 500 (Code 7147)	**85 F**
Rame paravent zoné ou non, les 2000 feuilles	**195 F**

Nous pouvons vous fournir tous types de papiers, avec ou sans impression, tels que facturiers, bons de commande, devis, etc... Nous consulter.

LES HOUSSES CLAVIER, MONITEUR et UNITE DISQUETTE
Nos housses sont en matière synthétique anti-statique.

Housse clavier 464 (Code 7125)	**70 F**
Housse clavier 664 (Code 7125)	**70 F**
Housse clavier 6128 (Code 7125)	**70 F**
Housse moniteur monochrome (Code 7126)	**70 F**
Housse moniteur couleur (Code 7127)	**80 F**
Housse clavier 8256 (Code 7127)	**70 F**
Housse moniteur 8256 (Code 7127)	**85 F**
Housse unité disquette (Code 7102)	**55 F**
Housse DMP 2000 (Code 7131)	**80 F**
Housse LX 80 (Code 7131)	**80 F**
Housse Centronics (Code 7131)	**80 F**
Housse Okimate 20 (Code 7131)	**80 F**
Housse FUJI PD 80 (Code 7131)	**80 F**

IMPRIMANTE COULEUR MCP 40
Cette petite imprimante est de type "plotter". C'est la même que présentait ORIC il y a deux ans. Elle imprime sur un rouleau de papier de 15 cm de large, en 4 couleurs grâce à sa tête d'impression munie de 4 pointes billes. Idéale pour le listing économique, vitesse d'impression 12 cps. Elle permet surtout le dessin et le graphisme à condition de connaitre le programme approprié. Sa qualité courrier est insuffisante pour le traitement de texte.
Code 6190 **990 F**

TABLE GRAPHISCOP
La table des vedettes de la programmation (Torrès, Loriciels, Ere, etc...). Conçue et fabriquée en France, la tablette graphique GRAPHISCOP vous permet de représenter vos dessins à l'écran en utilisant la résolution graphique maximale de votre micro pour un maximum de couleurs. Elle est livrée avec une interface connectable, un manuel et un logiciel sur K7 ou disquette.
Code 7160 **990 F**

KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER BIB
Ce kit comprend un pinceau, 1 bombe à air, un produit et des chiffons antistatiques.
Code 7132 **135 F**

KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER CASSETTE
Idem le précédent, avec en plus une cassette nettoyante et des batonnets pour le nettoyage des têtes magnéto (pour les bricoleurs avertis).
Code 7133 **195 F**

CASSETTE NETTOYAGE ALLSOP POUR CPC 464
Cette cassette est munie d'un dispositif anti-abrasif en "peau de chamois" synthétique et d'un liquide approprié. C'est le meilleur dispositif de nettoyage de têtes que nous connaissons.
Code 7134 **75 F**

CASSETTE D'AZIMUTAGE DE TETES
Cette cassette, indispensable pour le 464, vous permet, à l'aide d'un petit tournevis, de régler précisément la hauteur de vos têtes magnéto en fonction de signaux émis par la cassette d'azimutage. Ainsi, vous n'avez plus de problème de chargement de cassette dû à un mauvais azimutage de votre 464 (à notre connaissance, 90 % des cassettes qui ne chargent pas sont victimes de ce défaut). L'azimutage du 464 se dérègle tôt ou tard, en fonction de l'usage plus ou moins intensif que vous en faites et il suffit du déplacement de la tête de quelques microns pour que votre programme ne se charge plus.
Code 8534 **119 F**

LES SYNTHETISEURS DE SONS

Le principe du synthetiseur est de transformer un texte en parole, qu'il soit tapé sur le clavier ou sur programme cassette ou disquette.

SYNTHE DK TRONICS
Il est fourni avec la cassette programme, un ampli de 2x4w et deux haut-parleurs. Un problème toutefois, les phonèmes étant en anglais, pour entendre "bonjour" au synthé, il faudra taper "boon-joor" et encore, ce sera de toute façon l'inimitable accent anglais.
Code 7017 **390 F**

SYNTHE TECHNIMUSIQUE
Le seul synthé qui parle 100 % français. Excellente qualité de reproduction. Le logiciel d'accompagnement existe sur cassette ou disquette.
Code 7043 **495 F**

SYNTHE AMSTRAD SSA1
Il est muni d'un ampli, de 2 HP et le son, sans être 100 % français, est cependant beaucoup plus compréhensible qu'avec le DK TRONICS.
Code 7063 **390 F**

LA SOURIS AMX AMSTRAD
L'AMSTRAD a désormais sa souris. Construite en Angleterre par Advanced Memory System, la technologie graphique-souris est désormais à la portée de l'AMSTRAD. L'animal est noir, avec 3 boutons rouges. La bille est en acier alors que chez les concurrents elle est en général en rilsan. Il est accompagné de 4 logiciels :
A) ART : c'est un logiciel qui ressemble à "Mac Paint" avec menus déroulant et icones.
B) ICONES : c'est un logiciel de création et de sauvegarde d'icones dans une matrice 16x16.
C) CREATION GRAPHIQUE : logiciel de création graphique réutilisable sous ART.
D) AMX CONTROL : système d'exploitation de la souris. Il fournit 20 nouvelles instructions basic pour piloter la souris.
Le fonctionnement de la souris est traditionnel. Déplacement sur une surface lisse, cliquage, sur l'un des trois boutons.
Code 7101 **690 F**

INTERFACE RS 232 AMSTRAD
L'interface RS 232 AMSTRAD permet de convertir la sortie parallèle de l'imprimante en sortie série.
Code 7140 **590 F**

EXTENSION 64K RAM JAGOT et LEON E109
Code 0000 **800 F**
Cette carte, livrée en boitier plastique et reliée à l'AMSTRAD par un câble court CL1 ou CL2 adjoint 64K RAM supplémentaires à votre AMSTRAD sous forme de disquette virtuelle. Des routines d'exploitation sont fournies avec le produit, sous la référence JL Bank en cassette ou disquette.

CABLE CL1 à un connecteur	**150 F**
CABLE CL2 avec un connecteur supplémentaire	**235 F**
JL BANK cassette	**50 F**
JL BANK disquette	**120 F**

CLE DE PROTECTION ELECTRONIQUE JAGOT et LEON E112
Idéale pour protéger vos logiciels, cette clé doit être présente sur l'AMSTRAD pour toute utilisation de programme. La duplication est impossible et ce composant fera gagner beaucoup de temps aux concepteurs professionnels.
Code 7166 **590 F**

PROGRAMMATEUR d'EPROM JAGOT et LEON E107
Cette carte vous permet la programmation, la recopie ou la lecture d'eprom de capacité de 2 Koctets à 16 Koctets des grandes marques compatibles. Elle est équipée d'un support à insertion nulle. Le logiciel est fourni avec notice, sur cassette ou disquette.
Code 7000 **990 F**

CARTOUCHE EPROM 16K JAGOT et LEON E111
Livrée en boitier plastique et connectable directement au clavier, cette carte vous permet d'intégrer un de vos logiciel en eprom. Il est possible de connecter plusieurs cartouches à la fois.
Code 7010 **690 F**

CARTE SUPPORT EPROM JAGOT et LEON E110
Cette carte permet de connecter à votre AMSTRAD quatre eprom de 8 ou 18 k et donc de pouvoir utiliser des programmes importants en mémoire morte.
Code 7161 **390 F**

RACK 4 CARTES D'EXTENSION JAGOT et LEON E100
Il comporte une carte fond de panier avec bufferisation du bus d'adresse, 4 connecteurs encartables et un logement pour une alimentation supplémentaire (non obligatoire). Il intègre complètement les cartes d'extension. Il est relié à l'AMSTRAD par les cables CL1 ou CL2.
Code 7162 **590 F**

ALIMENTATION JAGOT et LEON E108
Cette alimentation 5V/3A régulée peut suppléer celle du moniteur et peut-être installée directement au dos du E100.
Code 7163 **490 F**

CARTE DE CONVERSION ANALOGIQUE NUMERIQUE JAGOT et LEON E101
Cette carte permet l'acquisition de 8 tensions continues (0-5V) par multiplexage. La précision est de 8 bits et le temps de conversion est de 80µs environ.
Code 7164 **590 F**

ADAPTATEUR PERITEL MP2 AMSTRAD
Il permet de brancher un clavier 664 ou 6128 sur un TV couleur muni d'une prise péritel.
Code 7100 **495 F**

CARTE ENTREE/SORTIE TIMER JAGOT et LEON E102
Cette carte utilise 2 composants très célèbres de chez Intel : l'interface parallèle programmable 8255 et le timer 16 bits 8253. On y retrouve donc 24 entrées/sorties (3 ports de 8 bits entièrement programmables) et 3 compteurs timers fonctionnant sous 8 modes différents.
Code 7165 **590 F**

CARTE DIGITALE ANALOGIQUE JAGOT et LEON E103
A l'inverse de la carte 101, cette carte restitue sous forme de tension continue (0 - 2,56 V) une valeur numérique codée sur 8 bits. Deux voies de conversion sont présentes, avec possibilité de sortie en (0 - 10 V) avec alimentation externe 12 V.
Code 7166 **590 F**

CARTE SORTIE LOGIQUE et 220V JAGOT et LEON E105
Cette carte mixte propose une sortie 8 bits sous 2 formes : 4 sorties logiques niveau TTL et 4 sorties 220V/2A. Ces dernières sont réalisées par association de phototriacs (isolement 2000V), suivis de triacs 2A sur radiateurs
Code 7000 **590 F**

CARTE SERIE JAGOT et LEON E104
Cette interface est entièrement programmable (10 vitesses de 75 à 19200 bauds, positionnement et scrutation des lignes générales par software. Une prise CANON D25 femelle est installée sur la carte, avec 10 fils connectés pour résoudre tous vos problèmes de communication série. La sortie est en 12V selon la norme.
Code 7008 **690 F**

LOGICIEL SERIE
Ce produit comprend une disquette programme et un cable de liaison Minitel AMSTRAD CL5. Il permet l'utilisation de l'interface RS 232 pour une imprimante série en lieu et place de la sortie Centronics et la compatibilité de la carte avec le CP/M 2.2 ; l'enregistrement, l'archivage, l'édition sur imprimante de pages vidéotex en provenance du Minitel avec émulation du clavier Minitel ; l'échange de programmes, fichiers, etc.. avec d'autres Amstradistes équipés comme vous. Ce logiciel est vendu sous forme d'un KIT SERIE avec la carte RS 232.
Code 7136 cassette **390 F**
disquette **440 F**

KIT SERVEUR
Il vous permet de vous constituer votre propre serveur avec vos propres images : tout un chacun peut appeler votre serveur, consulter à l'aide d'un Minitel les informations que vous souhaitez diffuser (publicité, renseignements commerciaux, informations de club...) et vous laisser des messages. Il comprend : un modem agréé P & T autorépondeur, une carte série RS 232, le logiciel SERIE et le cable CL5, une diquette de programme (de la société JMN) pour la création d'images vidéotex, leur archivage et la constitution du chainage de serveur.
Code 7009 **2990 F**

MODEM DTL 2000 V23	Code 7155 **1490 F**
MODEM 2000+ V21/V23	Code 7156 **1990 F**

EMULATEUR COULEUR

Cassette	Code 8910 **250 F**
Disquette	Code 8909 **280 F**

MONIBASE
Support orientable toutes directions. Se place sous le moniteur CPC et permet d'orienter ce moniteur pour une bonne vision de l'utilisateur. Un papillon de serrage permet de bloquer la position.
Code 7157 **295 F**

SILOCON DISK 256K DK'TRONICS
POUR 6128 Code 7150 **1199 F**

EXTENSION MEMOIRE 64 K DK'TRONICS
POUR 464 ET 664 Code 7148 **599 F**

EXTENSION MEMOIRE 256 K DK'TRONICS
POUR 6128 Code 7149 **1199 F**

INTERFACE 8 BITS ESAT
Transforme votre sortie imprimante 7 bits en 8 bits sans logiciel.
Code 7168 **490 F**

TRACTEURS POUR GLP 3101, BROTHER 1009 et EPSON LX80
Tracteur à picot optionnel qui permet de charger le papier listing. S'emboite sans aucun montage particulier
Code 7069 **350 F**

CHARGEUR FEUILLE A FEUILLE EPSON
Permet grâce à un chargeur de rame papier machine de faire des mailings en introduisant automatiquement les feuilles l'une après l'autre dans l'imprimante.
Code 7104 **850 F**

DISQUETTES 5P1/4
Double face, double densité, la boite de 10
Code 2102 **69 F**

MERCITEL pour CPC1, CPC2, CPC2R
A) Le CPC1 transforme votre CPC en Minitel à la condition de posséder un Minitel. Il se compose d'un cable de liaison et d'une interface. Le logiciel est dans la ROM de l'interface. Il permet une copie sur drive des pages Minitel et une copie imprimante. Il permet également, hors minitel, une certaine gestion des pages.
Code 0000 **1290 F**
B) Le CPC2 est identique en performance au CPC1 sauf qu'il ne nécessite pas l'utilisation d'un Minitel puisqu'il est muni de son propre modem.
Code 0000 **2290 F**
C) Le CPC2R est quant à lui muni d'une réponse automatique ce qui en fait un serveur monovoie à part entière.
Code 0000 **3390 F**

CORDON PERITEL
Permet de brancher un AMSTRAD monochrome sur votre TV couleur à la condition de laisser votre moniteur mono allumé. Si votre TV couleur possède une prise péritel sans alimentation 12V, nous pouvons vous fournir le transfo 12V.
Code 7169 **250 F**
Transfo 12V **100 F**

PCW

LECTEUR DISQUETTES FD2 3P pour 8256
Lecteur 720 K formaté. Se branche en deuxième unité du 8256. Il nécessite une mise en place par un technicien agréé par AMSTRAD, si vous souhaitez bénéficier de la garantie. M. Marcel, notre technicien, a suivi les stages chez AMSTRAD et vous installera votre FD2 en moins de deux heures. Prenez toutefois rendez-vous.
Code 6111 **1995 F**

EXTENSION MEMOIRE 256 K POUR LE 8256
Cette extension de mémoire se fait à l'aide de circuits intégrés que notre technicien ajoute sur la carte mère du 8256. Prenez rendez-vous avant d'amener votre 8256. Si vous faites l'acquisition d'un FD2 + une mémoire 256 K, vous avez transformé votre 8256 en un véritable 8512.
Code 0000 **750 F**

ELECTRIC STUDIO PEN POUR PCW
Ce crayon optique vous permettra de travailler en mode haute résolution. Il est équipé d'un logiciel de dessin très performant. Demandez une démonstration.
Code 7135 **880 F**

LECTEUR 5P1/4 TRAN + KIT 8256/8512 1 MEGAOCTET
Voir notre descriptif lecteur TRAN (pages jointes).
6111 **2049 F**

MERCITEL PCW1 + INTERFACE + CABLE DE LIAISON MINITEL + LOGICIEL
Code 0000 **1990 F**

MERCITEL PCW2 + INTERFACE + MODEM UNVERSEL + LOGICIEL
Code 0000 **3390 F**
Le MERCITEL permet de transformer votre PCW en un Minitel intelligent. Si vous possédez déjà un Minitel, vous utiliserez le modem de celui-ci et n'aurez besoin que du PCW1+. Le + signifie que les deux versions Mercitel sont munies d'une automaticité de construction de scénario. Mais le MERCITEL permet bien d'autres choses :
A) SOUS MINITEL
Il permet la copie rapide sur drive M, la copie sur disquette, la copie sur imprimante.
B) HORS MINITEL
La gestion des pages en en extrayant les informations désirées, la copie imprimante, le traitement sélectif d'une page, ce qui permet à l'aide du curseur d'extraire des zones complètes et de les recopier dans un autre fichier sur disquette ; le traitement par masque (création de masque, extraction par masque de la page X à la page Y).
C) LA GESTION DU FICHIER SELECTIF
- Raz du fichier
- Création d'un fichier séquentiel à partir des zones extraites au paragraphe B.
- Modification des zones extraites
D) L'IMPRESSION D'ETIQUETTES
La gestion manuelle. Entrée manuelle sur le fichier venant des pages annuaires. Impression des adresses au format "annuaire électronique". Impression des étiquettes mailing.
E) MAIL 232 COM SOUS CP/M
F1 permet de régler la vitesse de transmission / Réception, bits de synchronisation
F3 transmission de fichier / réception de fichier
F5/F7 émulation mode terminal "VT52/Z19"

CABLE RALLONGE 1M IMPRIMANTE avec alimentation
Ce câble permet d'éloigner d'un mètre supplémentaire l'imprimante et son alimentation du moniteur du PCW.
Code 7006 **250 F**

LES HOUSSES

HOUSSE CLAVIER 8256/8512	Code 7128 **70 F**
HOUSSE MONITEUR 8256/8512	Code 7129 **80 F**
HOUSSE IMPRIMANTE 8256/8512	Code 7131 **80 F**

INTERFACE RS 232
Cette interface permet de brancher une imprimante en mode série sur le PCW ou un modem de communication.
Code 7007 **690 F**

DISQUETTES POUR LE 2e DRIVE DU PCW 8512
AMSOFT CF 2D 720 K formatée
Code 2005 **pièce 75 F**

RUBAN IMPRIMANTE PCW
Code 7121 **115 F**

PC 1512

DISQUE DUR 10 MGO formatés	**2990 F**
DISQUE DUR 10 MGO - CONTROLEUR	**3990 F**
DISQUE DUR 20 MGO formatés	**3990 F**
DISQUE DUR 20 MGO - CONTROLEUR	**4990 F**
DISQUE DUR 20MGO/40M SEC	**4990 F**
DISQUE DUR 32 MGO/40M SEC	**6990 F**
DISQUE DUR 44 MGO/40M SEC	**7990 F**
STEAMER 20 MGO interne	**4980 F**
JOYSTICK PC	**190 F**
CARTE MODEM MISSOURI	**3490 F**
CARTE ADDA (16 canaux)	**2290 F**
SPEED CARD accélérateur 256	**3990 F**
SERIE 8 PORTS	**2690 F**
SERIE 4 PORTS	**1490 F**
CONTROLEUR DISQUE DUR	**1290 F**
EXTENSION MEMOIRE 2MGO	**1490 F**
DISQUETTES 5P1/4 pour AMSTRAD PC 1512	**les 10, 49 F**
BOITE RANGEMENT 100 DISQUETTES 5P1/4 POSSO	**195 F**



10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

ACCESSOIRES MICRO

Sauvegardez vos logiciels !

MULTIFACE 2

MULTIFACE 2 est une interface pour CPC destinée à permettre d'effectuer, entre autres, une copie de sauvegarde de vos logiciels les plus précieux.



570F

INTERFACE TV pour Amstrad CPC



Grâce à cette interface le moniteur de votre Amstrad CPC vous servira aussi de TV ! Branchez, choisissez TV ou ordinateur, c'est tout !

1390F Fonctionne également avec tous moniteurs.

LE STYLO A FIBRE OPTIQUE DART



Avec le crayon à fibre optique vous pouvez dessiner sur l'écran aussi librement que sur une feuille de papier et au pixel près ! Avec le crayon sont fournis une série de softs permettant de réaliser des fonctions essentielles telles que carré, cercle, italique, spray, gomme, ligne brisée, fill et unfill, insertion de texte, sprite, tailles variables de crayons et de pinceaux, sauvegarde et chargement à partir de la cassette ou de la disquette, catalogue de la disquette, plot et unplot, utilisation des couleurs, etc

dessinez avec votre CPC

395F

Utilitaires Souris AMX

AMX 3D ZICON **329F**
Logiciel de conception graphique en 3D

AMX UTILITIES **329F**
Fonction utilitaire pour l'AMX

DISCOLOGY *le super utilitaire disque*

Editeur - Copieur - Exploreur - 100 % Langage Machine



Un Editeur secteur unique qui vous permet de visualiser et de modifier le contenu de toute disquette, qu'elle soit protégée ou non.
Quatre modes d'édition combinant Ascii, Hexa, Décimal, Octal, Binaire.
Des capacités exceptionnelles : désassemblage direct des programmes en Langage Machine, listage automatique des programmes Basic, les outils de bureau : ciseaux, colle, calculatrice mathématique.
Toutes les possibilités à la portée du débutant comme de l'expert : récupérer une disquette endommagée ou un programme effacé, explorer un Directory, le réparer, le modifier, localiser des fichiers, les cacher, les visualiser, les modifier.
Le copieur : enfin la copie de sauvegarde pour toutes vos disquettes et cassettes protégées ou non : réparation automatique des secteurs endommagés, gestion automatique des extensions mémoire, copie des fichiers séparément.
Un outil passionnant pour découvrir tous les secrets de vos disquettes et du contrôleur disque.

350F

SCANNER DART pour AMSTRAD

CPC 464 - 664 - 6128 + DMP 2000



Cette image, analysée, est reproduite à volonté en dimensions différentes par l'intermédiaire de l'analyseur. Affichage pour contrôle sur le moniteur ligne par ligne, réglage des contrastes, définition de zones partielles, insertion de textes.
L'analyseur se branche uniquement sur la tête d'impression de l'imprimante Amstrad DMP 2000.
Rapports "Scan Magnification" : x1,x2,x3,x6.

790F

Filtre Ecran anti UV en soie micro-mailles :	
pour 464/664/6128 MONOCHROME	160F
pour 464/664/6128 COULEUR	190F
pour PCW 8256/8512	220F
pour PC 1512 MONOCHROME ou COULEUR	250F
Jeu de Housses pour clavier et moniteur PC 1512	160F
Capot plastique rigide et transparent pour CPC 6128	120F
Interface (permet de brancher un Joystick sur votre PCW)	250F
Crayon optique Electric Studio pour PCW	790F
Souris Electric Studio pour votre PCW (avec son interface)	1590F
La souris seule	790F
Kit Camerone PCW : un 2e drive FD2 + Extension 250 Ko	1995F

Simulateur de présence 990 F
Jeux de lumière 990 F **Fabrication Jagot et Léon**
Digitaliseur source vidéo 990 F

Les lecteurs de disquette vortex F1 et M1

708 Ko ou 1.4 Mo avec un format 5.25" ou 3.5" vous donnent une capacité de mémoire suffisante pour utiliser tous les programmes de votre choix.



Double lecteur 3.5" M1-D

Des performances extraordinaires:

Nos lecteurs de disquette 3.5" et 5.25" possèdent deux têtes de lecture/écriture.

Une disquette contient 160 pistes au total.

Les lecteurs M1-S (3.5", 708 Ko) et F1-S (5.25", 708 Ko) peuvent être modifiés en lecteurs M1-D (3.5", 1.4 Mo) et F1-D (5.25", 1.4 Mo) par simple ajonction d'un deuxième lecteur de disquette.

Chaque disquette peut contenir jusqu'à 28 fichiers.

Vous pouvez aussi connecter un lecteur 3" d'Amstrad ce que vous permet de copier à partir d'une disquette 3" vers une 5.25" selon votre choix.

Une version mixte comprenant un lecteur 3.5" et 5.25" est également disponible.



FM1 5.25"/3.5" Double Lecteur



F1-D 5.25" Double Lecteur

Deux systèmes d'exploitation professionels:

- CP/M 2.2 et CP/M plus (uniquement sur le CPC 6128)
- Sous BASIC: VDOS 2, le système d'exploitation crée par vortex.
- Une gestion des fichiers a accès direct: vous pouvez travailler avec 16 fichier simultanément.
- Le Moniteur Z80.
- Les disquettes peuvent être formatées sous BASIC.



Contrôleur de disquette

Contrôleur de disquette intelligent

- Le numéro logique de la ROM peut être selectionné par l'utilisateur, ce que permet à deux unités périphériques différentes d'être compatible entre elles.
- Manuel detaillé en français.

Pourquoi hésiter encore devant de tels prix:

Lecteur de disquette F1-S ou M1-S **F 2849 ***

Lecteur de disquette F1-D ou M1-D **F 4943 ***

La solution pratique pour tous les CPC (464 + DDI-1, 664, 6128):

1 Megaoctet = 2502 F

Voici notre solution professionelle pour tout utilisateur déjà equipé d'un lecteur 3", mais désirant une plus grande capacité de mémoire (F1-X = 5.25", M1-X = 3.5").
Notre Formule:
180 Ko (3") + 708 Ko (lecteur-X) = 888 Ko.



Le lecteur 3.5" X

Le module X(RS) ouvre le contrôleur 3" de votre Amstrad sur le système d'exploitation vortex (VDOS 2.0).

- Le lecteur X (version RS) peut être utilisé en tant que premier ou second lecteur.
- Au moyen des commandes "ICPM,1" et "ICPM,2" il devient possible pour la première fois de lancer le CP/M à partir de deux lecteurs.
- Malgré les différences importantes entre le lecteur 3" et le lecteur vortex au niveau des capacité mémoire et du format, copier ne pose aucun problème.
- Il vous est possible de choisir entre les deux systèmes d'exploitation "AMSDOS" et "VDOS 2.0".
- VDOS 2.0 vous offre de nouvelles possibilités:
  - 128 entrées au directory.
  - Accès direct sous BASIC, 16 fichiers peuvent être ouverts simultanément.
  - Moniteur Z80 et éditeur de fichiers résidents en ROM.



Le lecteur 5.25" X

- La commande "IFormat" vous permet de formater directement sous BASIC.
- La commande "ICode,«var»" vous permet de rentrer un mot de passe personnel pour la protection de vos fichiers.
- Rentrer directement des parametres au moyen des commandes RSX sous BASIC.



Module X version standard (sans boitier dans la photo)

- Vous avez besoin d'une interface RS 232? Indiquez-nous celle de votre choix, soit la F1-XRS ou M1-XRS. Un Module RS 232 est integré à ces versions.

Vous pouvez choisir entre:

- Les commandes RSX pour programmer sous BASIC votre interface serielle, et un programme d'émulation de terminal pour serer un MODEM.
- Une interface, programmable sous CP/M (2.2 et 3.0) et sous BASIC.
- Le Module-X peut être ultérieurement étendu au Module-XRS.
- Vous pouvez charger le numero logique de la ROM en fonction de vos besoins.

Comparez et dites-nous si vous trouvez mieux!

M1-X (3,5") F1-X (5,25") **F 2499***

M1-XRS (3.5") F1-XRS (5.25") **F 2849***

TRANSFORMEZ

votre CPC 464/664/6128 monochrome

en

464/664/6128 COULEUR



KIT COULEUR CABEL MC3710

se composant d'un moniteur couleur et d'une alimentation

2495F

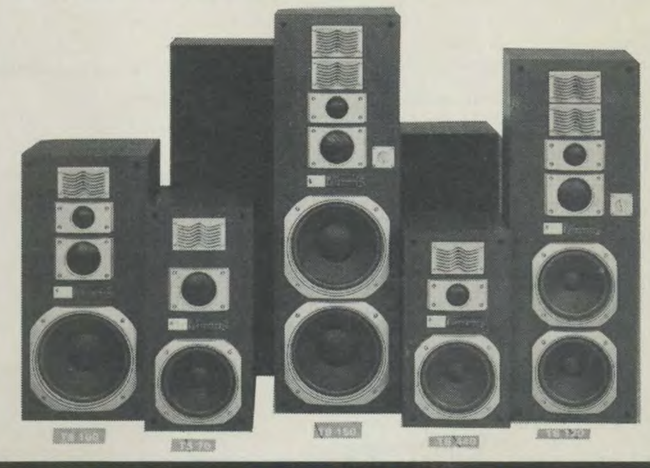


10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

ENCEINTES PROFESSIONNELLES SOUND SURROUND TRIDENT

L'importance déterminante de ce maillon dans votre chaîne hifi a amené GENERAL à proposer aux amateurs et audiophiles une gamme d'enceintes acoustiques polyvalentes pour vos compact disques lasers. Comme tous les autres produits de la gamme TRIDENT, elles distancent leurs concurrents sur plusieurs points en rapport qualité/prix. Très haut rendement : faible puissance d'excitation. Absence de coloration et de distorsion : restitution du punch et de la dynamique de la musique. Courbe de réponse linéaire et étendue : reproduction du piqué musical. Conception "Multiway" 3 ou 4 voies. Boomer sur suspension élastique : profondeur et puissance des basses. Médium avec grille de protection : finesse et définition. Aigu "Pro" avec lentille de diffraction : dispersion uniforme et absence de directivité. Filtre à self et condensateur : bon équilibre tonal. Système "équiphase". Réglage du volume du médium sur TS 120 et TS 150. Adaptation à l'acoustique du local. Ebénisterie haute densité : absence de résonances parasites. Finition patinée : adaptation à votre intérieur.

Type	TS 440	TS 70	TS 100	TS 120	TS 150
NOMBRE DE VOIES	3	3	4 (1 passif)	3	3
NOMBRE DE HP	3	3	3	6	6
PUISSANCE NOMINALE	40 W	70 W	100 W	120 W	150 W
REPONSE	45 à 20.000Hz	43 à 20.000Hz	35 à 20.000Hz	35 à 20.000Hz	35 à 20.000Hz
DIMENSIONS (LxHxP)	440x265 206 mm	570x265 206 mm	685x320 240 mm	935x320 240 mm	1045x320 240 mm
LA PAIRE	390F	790F	1090F	1290F	1490F



QUICKSHOOT des outils pour le monde de demain...

LE ROBOTARM SVI 2000



Apprenez les bases de la robotique en jouant avec cet appareil de l'âge de l'espace. Quand vous en aurez la maitrise, le ROBOTARM vous servira à ramasser des morceaux de métal, construire des ponts miniatures, creuser des tranchées, plus tout ce que vous imaginerez de lui faire faire. Habile comme une vraie main, l'éventail des possibilités du ROBOTARM est tel qu'il est capable de ramasser et de manipuler des objets aussi petits qu'un trombone à papier ou aussi gros qu'une balle de tennis. LA ROTATION DU BRAS : Déplacer la commande 1 vers la droite pour faire tourner le bras dans le sens dextre ou vers la gauche pour le sens indextre. LE CONTROLE DU BRAS INFERIEUR : Déplacer la commande 1 vers l'avant pour abaisser le bras inférieur ou vers l'arrière pour le lever. LE CONTROLE DE L'AVANT BRAS : Déplacer la commande 2 vers l'avant pour abaisser l'avant bras ou vers l'arrière pour le lever. LA ROTATION DU POIGNET : Déplacer la commande 2 vers la gauche pour faire pivoter le poignet dans le sens dextre et vers la droite pour le sens indextre. LE CONTROLE DE LA MAIN : Une pression du bouton de la manette sur la commande 2 provoque l'ouverture de la main, et une pression sur la commande 1 provoque sa fermeture.

LE ROBOTARM COMPLET AVEC SES PINCES, SA PELLE ET 2 QUICKSHOOT I POUR LES COMMANDES

680F

2 piles Alcalines 1,5V (type D) non fournies

OPTION INTERFACE AMSTRAD 6128

disponible Février 87

la grande oreille Quickshoot SV2020



«LA GRANDE OREILLE» applique une technologie acoustique avancée pour détecter le son émis d'une surface spécifique prédéterminée. 1) Raccorder le réflecteur parabolique (A) à l'appareil principal. 2) Installer une pile de 9 volts dans le logement de pile (B). 3) Mettre le casque d'écoute (C). 4) Viser l'oreille vers la cible désirée en regardant à travers le viseur (D) et appuyer sur la détente (E) pour écouter.

LA GRANDE OREILLE COMPLETE avec le CASQUE, le MICRO, la PARABOLE et les AUTOCOLLANTS

199F

1 pile 9V non fournie

L'Androïd Sound Synthetizer Quickshoot SV011



En amplifiant et en dénaturant les sons, le modulateur de voix transforme votre voix en celle d'un androïde de l'espace intersidéral. (Disponible février 87).

LE SYNTHETISEUR DE SON avec MASQUE, SERRE-TETE **199F**

2 piles Alcalines Type D non fournies

les nouveaux LOGICIELS pour AMSTRAD

APPRENTI SORCIER Cass. 149 F
AMSTRAD SHUTTLE Disq. 195 F
BALL BLAZER Cass. 95 F
BILLY LA BANLIEUE Cass. 160 F Disq. 200 F
BRIDGE INFOGR. Disq 250 F
BASKETBALL Cass. 95 F Disq. 149 F
BLACK STAR - SAS RAID Disq. 195 F
BACTRON Cass. 160 F Disq. 200 F
CRYSTAL CASTLE Cass. 95 F Disq. 145 F
CYBER RUN Cass. 95 F
CONJUGAISON EDUCATIF Cass. 150 F
CONJUGAISON + JEU CHATEAU DU DIABLE Cass. 150 F
CAULDRON 2 Cass. 119 F
CHILL OUT Cass. 95 F
DEMONSTRATION GEOMETRIE Cass. 125 F Disq. 195 F
DIVISION BLINDEE Cass. 120 F Disq. 199 F
DESERT FOX Cass. 99 F Disq. 169 F
EVE SPY Cass. 35 F
EDUCATIF 4 Disq. 299 F
EXCALIBUR QUEST Disq. 195 F
ELECTRIC WONDERLAND Cass. 199 F
FORBIDDEN PLANET Cass. 79 F
FER ET FLAMME Disq. 295 F
FIDO Disq. 200 F
GOONIES Cass. 99 F Disq. 145 F
GRAND PRIX 500 cc Cass. 160 F Disq. 200 F
GRAPHIC CITY Cass. 169 F Disq. 195 F
GALIVAN Cass. 95 F
GRAPH X Disq. 249 F
GENERATEUR APPLICATION D BASE Disq. 490 F
HARRY & HARRY Disq. 210 F
HIGHLANDER Cass. 89 F Disq. 145 F

HUMAN TORCH Cass. 95 F Disq. 145 F
HEAVY OF THE MAGIE Cass. 95 F
HMS COBRA Cass. 200 F Disq. 250 F
HUNCHBACK III Cass. 95 F Disq. 149 F
IMPOSSIBLE MISSION Cass. 95 F
INTO OBLIVON Cass. 29.90 F
JOCK THE NIPPER Cass. 95 F Disq. 145 F
JEUX SANS FRONTIERE Cass. 89 F Disq. 115 F
JUNGLE JANE Cass. 109 F Disq. 195 F
KNIGHT RIDER Cass. 89 F Disq. 145 F
KONAMI'S GOLF Disq. 145 F
KARATE Cass. 109 F Disq. 169 F
KNIGHT TYME Cass 44.90 F
KANE Cass. 29.90 F
LA GESTE D'ARTILLAC Disq. 295 F
L'HEPISS Cass. 120 F Disq. 199 F
LAST V8 Cass. 44.90 F
LES MINES DU ROI AQUANTUS Cass. 119 F
LEADER BORD Cass. 95 F Disq. 149 F
MERMAID MADNESS Cass. 125 F Disq. 195 F
MUSIC SYSTEME Disq. 195 F
MISSION ELEVATOR Cass. 119 F Disq. 179 F
MARACAIBO Cass. 160 F Disq. 200 F
MOLECULE MAN Cass. 27.90 F
NEXUS Cass. 119 F Disq. 169 F
ONE Cass. 95 F
ORDITIERCÉ Cass. 139 F Disq. 220 F
ONE MAN DROID Cass. 29.90
PANIQUE LAS VEGAS Cass. 95 F Disq. 149 F
PAPER BOY Cass. 99 F Disq. 149 F
PRINTER PACK II Cass. 150 F Disq. 200 F
QUEST PROBE Cass. 95 F

REBEL PLANET Cass. 95 F Disq. 145 F
ROLLER COASTER Disq. 135 F
RASPUTIN Cass. 99 F
ROBBOT Cass. 125 F Disq. 195 F
RODEO Cass. 160 F Disq. 198 F
STREET HAWK Cass. 89 F Disq. 145 F
SCALEXTRIX Cass. 119F
SILENT SERVICE Cass. 95 F
SPY STREK Cass. 35 F
SUPERBOWL Cass. 89 F
STORM Cass. 29.90 F
SCRIPTOR Cass. 130 F Disq. 165 F
SAPIENS Cass. 160 F Disq. 200 F
SAI COMBAT Cass. 99 F Disq. 169 F
SPELLBOUND Cass. 44.90 F
TEMPLE OF TERROR Cass. 95 F Disq. 145F
THE GREAT ESCAPE Disq. 145 F
THE RETURN OF THE FIST Cass. 95 F Disq. 145 F
TOBROUCK Cass. 119 F Disq. 169 F
TITANIC Cass. 95 F Disq. 149 F
TRANSLOCK Cass. 150 F Disq. 185 F
UCHI MATA JUDO Cass. 95 F Disq. 145 F
VIEWTEXT Cass. 125 F
WANTED GUNFRIGHT Cass. 99 F
ZIGGY Cass. 120 F Disq. 199 F
ZEDIS II Cass. 130 F Disq. 165 F

LOGICIELS PCW

CLASSIC INVADERS Disq. 195 F
FAIRLIGHT Disq. 195 F
TOMAHAWKS Disq. 195 F

NOUVEAUTES

1942 Cass. 99 F
BLUE WAR Disq. 200 F
DRUID Disq. 169 F
FIVE STAR (5 jeux) Cass. 165 F
HITPACK (4 jeux) Cass. 120 F Disq. 180 F
MIAMI VICE Cass. 99 F Disq. 169 F
QUATRE SAISONS Disq. 195 F
REVOLUTION Cass. 99 F Disq. 169 F
SCOUBIDOO Cass. 99 F Disq. 169 F
THAI BOXING Cass. 99 F Disq. 169 F
TRAILBLAZER Cass. 99 F Disq. 169 F
DRAGON'S LAIR Cass. 99 F Disq. 169 F
INFORMAKIT ou KIDKIT Cass. Disq. 299 F
PASSAGERS DU VENT Disq. 299 F
BRIDGE INFOGRAMME
DISCOLOGY Disq. 350 F
FIRE LORD Cass. 99 F
IKARI WARRIOR Cass. 99 F Disq. 169 F
INFILTRATOR Cass. 99 F Disq.169 F
NOW GAMES Cass. 139 F
PACK FIL (4 jeux) Cass. 145 F Disq. 195 F
SECRET DU TOMBEAU Cass. 160 F Disq. 200 F
XENO Cass. 99 F
PYRAMIDE D'ATLANTIS Cass. 160 F Disq. 200 F
M.G.T. Cass. 160 F Disq. 200 F
TENSIONS Cass. 149 F Disq. 189 F
AMERICA'S CUP Cass. 119 F Disq. 189 F
KONAMI COIN-OP (5 jeux) Cass. 120 F Disq. 180 F

MEPHISTO (ESAT) Cass. 150 F Disq. 185 F
ECHO-SOFT (ESAT) Cass. 295 F Disq. 395 F
C.A.O. Cass. 340 F Disq. 430 F
RAM DISK Disq. 250 F
ESPACE & SOLIDE Disq. 199 F
MATHS 2e CYCLE Disq. 290 F
EQUATION/INEQUATION Disq. 225 F
MATHS 5e/4e Disq. 199 F
MATHS 6e Disq. 199 F
HERCULE Disq. 250 F
L'ANIMALIER Disq. 195 F
MUSIC SYSTEM Disq. 250 F
MONOPOLY Cass. 169 F Disq. 220 F
TOP SECRET Disq. 240 F
LIGHT FORCE Cass. 99 F Disq. 159 F
LE PACTE Disq. 230 F
DEMAIN HOLOCAUSTE Disq. 225 F
MASTERCALC 6128 Disq. 350 F
MASTERFILE 6128 Disq. 350 F
PSYCHO TEST (ESAT) Disq. 135 F

LOGICIELS POUR PC

HELICAT ACE Disq. 249 F
CHAMPION CHIP GOLF Disq. 299 F
BRUCE LEE Disq. 199 F
STRIP POKER Disq. 229 F
TEXTOMAT Disq. 818 F
VP PLANNER Disq. 1174 F
YES YOU CAN Disq. 1174 F



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LOGICIELS POUR CPC

NOTRE POLITIQUE "LOGICIELS" :

- le plus grand choix en France pour AMSTRAD ;
- une équipe de 8 sympathiques et compétents collaborateurs GENERAL pour vous accueillir et vous renseigner au comptoir "Logiciels" ;
- un stock énorme, venez, vous serez édifiés ;
- une politique de prix la plus affutée possible, grace à des achats en direct, en France et à l'étranger ;
- des démonstrations et explications claires avant l'achat, si vous le souhaitez ;
- les garanties : tous nos logiciels sont garantis contre un défaut de fabrication. Nous pratiquons, après contrôle, l'échange du logiciel défectueux ;
- nous voulons rester les moins chers. Si dans les 15 jours qui suivent votre achat, vous trouvez moins cher, nous vous rembourserons la différence.

LES JEUX D'ARCADES

ou jeux de café. Ils privilégient l'adresse à la manette de jeu au détriment de la réflexion.

3D FIGHT
Cass. 8541 **139 F** Disq. 8542 **195 F**
3D pour 3 dimensions. Bataille de l'espace en relief, qui vous emmène aux confins de la galaxie. Il faut combattre les vaisseaux kamikaze, les toupies et autres météorites afin de détruire la base ennemie. Un jeux très classique.

5e AXE
Cass. 8562 **175 F** Disq. 8563 **189 F**
Superbe logiciel d'aventure/arcade où la stratégie et les réflexes seront mis à rude épreuve. Il vous faudra beaucoup de courage pour réussir votre mission et ainsi sauver votre planète de la domination Cyborgs.

ADMIRAL GRAFF SPEE
Cass. 8522
Il s'agit d'une bataille navale. Ce logiciel d'Amsoft vous resitue dans la bataille du Rio de la Plata où les croiseurs anglais ont traqué le cuirassé de poche allemand Graffspee. Jeu d'arcade rapide et facile à utiliser.

AIRWOLF
Cass. 8197 **99 F** Disq. 8260 **149 F**
Vous pilotez un super hélicoptère. Le bruitage, le graphisme et l'animation sont surprenants. Ce logiciel reprend l'histoire d'une série TV très populaire outre-Manche.

ALIEN HIGHWAY
Cass. 8034 **85 F** Disq. 8032 **129 F**
Après HIGHWAY ENCOUNTER, les Aliens reviennent en force. Il vous faudra traverses le pont en évitant le contact de vos très nombreux ennemis. Avec vos 5 robots, partez à la conquête de ALIEN HIGHWAY. Un must de rapidité et d'action.

AMELIE MINUIT
Cass. 8261 **139 F** Disq. 8262 **195 F**
AMELIE, c'est la secrétaire qui cherche un dossier dans un grand building de bureaux et malheureusement, elle n'a qu'une heure pour le trouver et sortir de l'immeuble car, à minuit, l'électricité est coupée. Une course contre la montre haletante.

AQUAD
Cass. 8267
Jeu de labyrinthe très connu. Un super PACMAN sous-marin où vous êtes un poisson qui avale du plancton et doit se défendre contre des ennemis de toutes sortes. Le dessin du labyrinthe se modifie constamment.

ARGO NAVIS
Disq. 8524 **195 F**
Un super jeu d'arcade où vous devez pénétrer dans un vaisseau spatial, le détruire et fuir avec de nombreux ennemis à vos trousses. Succès garanti pour les amateurs du genre.

ATOM SMASHER
Cass. 8512
Vous devez vous défendre contre les atomes qui se précipitent sur vous. Jeu d'arcade classique pour les jeunes enfants seulement du fait de sa grande facilité.

BIGGLES
Cass. 8186 **129 F** Disq. 8182 **195 F**
Jeu d'action et de réflexion. Partez à la conquête de la terre et de l'espace aérien de 1917 à nos jours. Un jeu haut en couleur, à l'animation exceptionnelle. 4 étapes d'une rare intensité vous mèneront peut-être à la victoire finale. Oserez-vous relever le défi ?

BLADE RUNNER
Cass. 8090 **95 F**
Jeu de labyrinthes. Entrez dans le monde étrange de BLADE RUNNER. Ce jeu, très coloré, associe réflexes et mémoire dans un nombre impressionnant de tableaux divers. Un classique du genre.

BOMB JACK
Cass. 8062 **89 F** Disq. 8100 **179 F**
Ecrit entièrement en langage machine, ce superbe jeu d'arcade vous fera passer de très bons moments. La diversité des tableaux et le nombre grandissant de vos ennemis ne sont pas près de vous lasser. A posséder dans sa ludothèque.

BOULDER DASH
Cass. 8239 **99 F**
La seule adaptation de PACMAN pour Amstrad. Jeu rapide et excellente animation graphique. Tous ages.

BATTLE OF PLANETS
Cass. 8212
Comme les héros de la Bataille des Planètes, rejoignez la force G pour combattre l'ennemi de la terre, le terrible Lottar. Un superbe graphisme vectoriel en 3D agrémente ce jeu de bataille dans l'espace.

BOUNTY BOB STRIKES BACK
Cass. 8281 **99 F**
Après MINER 2049ER, revoilà BOUNTY BOB dans une nouvelle aventure. Sa mission est de sauvegarder la mine menacée par Ykon à la tête de ses mutants. Attention, DANGER.

BOULDERDASH III
Cass. 8092 **119 F**
Jeu d'arcade. Dirigez votre super héros à travers les seize tableaux à une vitesse assez folle. Pour agrémenter ce fabuleux classique, cinq niveaux de difficulté vous sont proposés. A déconseiller aux "couche-tôt".

CAULDRON
Cass. 8415 **75 F** Disq. 8452 **125 F**
Jeu d'aventure graphique. La suite de SORCELERY, même graphisme, mêmes aventures. CAULDRON, c'est le chaudron magique de la terrible sorcière. A acquérir absolument. TILT D'OR 85.

CAULDRON II D
Disq. 8479 **189 F**
La citrouille contre-attaque. Cette fois-ci, dirigez la citrouille à travers un univers des plus mortels. Le décor et l'animation d'une qualité exceptionnelle rendent l'intérêt du jeu palpitant.

CHILLER
Cass. 8293 **29 F**
Malgré votre peur, partez délivrer votre bien-aimée qui est détenue prisonnière dans une maison hantée. Rien ne vous sera épargné car, dès le début, vous tomberez en panne d'essence. Courage.

COBRA PINBALL
Cass. 8017 **139 F** Disq. 8619 **229 F**
Jeu de flipper. Il comprend les extraballes, la loterie, les couloirs de remontée, les couloirs latéraux, les bumpers, les cibles, etc... et surtout le fameux TILT. Vous pouvez pratiquer les fourchettes et les amortis.

CODENAME MAT
Cass. 8019 Disq. 8566
Jeux d'aventure graphique très connu. Sans doute avec le jeu d'échec, le logiciel le plus vendu pour AMSTRAD. Vous êtes dans un vaisseau spatial et vous voyagez dans la galaxie. 50 tableaux.

CODENAME MAT II
Cass. 8193 **99 F** Disq. 8567 **149 F**
Repartez à la conquête de la galaxie à bord de CODENAME MAT II. Pour réussir votre mission, il vous faudra passer un nombre impressionnant de tableaux où vos ennemis ne vous laisseront pas de répit. Bonne chance.

COMMANDO
Cass. 8030 **79 F** Disq. 8082 **135 F**
Jeu d'arcade. Vous êtes SUPER JOE et vous vous battez en première ligne contre des forces supérieures en nombre. Toute l'action et la tension d'un super jeu, très connu des passionnés de micro.

DARK STAR
Cass. 8029 **99 F**
Jeu d'arcade très connu. La galaxie est partagée en 12 secteurs sous la domination de CORD EVIL. Vous devez libérez les planètes.

DEFEND OR DIE
Cass. 8033 **99 F**
Le grand classique des batailles de l'espace. Les humanoides sont attaqués par leurs ennemis venus de toute part. Il faut les défendre. Jeu rapide et excellente animation.

DEDALOS
Cass. 8598
Perdu au milieu d'un gigantesque labyrinthe, cherchez et trouvez la seule issue possible. Un classique du genre.

DON'T PANIC
Cass. 8601 **29 F**
jeu d'arcade fort sympathique. Rejoignez votre vaisseau. Il vous faudra le réactiver et combattre les monstres. prix imbattable.

DYNAMITE DAN
Cass. 8581 **59 F**
Votre héros, DYNAMITE DAN, a été désigné pour retrouver les plans dérobés par le Docteur Blitzen. Réussirez vous à éviter la domination du Monde ?

DRAGONS
Cass. 8521 **99 F** Disq. 8617 **149 F**
jeu d'arcade assez simple mais très amusant pour toute la famille. Passez le plus grand nombre de tableaux en évitant ou en repoussant les œufs pondus par ces maudits dragons.

ELECTRO FREDDY
Cass. 8065 Disq. 8195
Aidez notre ami FREDDY à mener à bien son travail. Il devra poser le plus possible d'objets sur un tapis roulant en évitant les nombreuses choses qui risquent de lui tomber sur la tête. Très drôle.

ENVAHISSEURS DE L'AU-DELA
Cass. 8113
Une bataille dans l'espace dans le meilleur style de SPACE INVADERS. Sur ce thème déjà très connu, un jeu à conseiller aux adeptes du joystick.

EQUINOX
Cass. 8224 **95 F** Disq. 8226 **135 F**
Pilotez votre capsule spatiale dans un univers étrange de la 5e dimension. les graphismes ainsi que l'animation sont vraiment à la hauteur. Il deviendra certainement le SORCERY des temps futurs.

ER BERT
Cass. 8047
Aidez notre ami ER BERT à faire changer les couleurs de ces mystérieuses pyramides en 3D. Un classique qui fait néanmoins appel à votre sens logique.

ELECTRIC WONDERLAND
Cass. 8473 **99 F**
Réalisé par Gasoline Software, "le logiciel qui carbure", ce jeu 100 % langage machine et graphique vous amène à combattre des agresseurs à l'aide de gaz lacrymogène et paralysant. Un classique du genre.

FINDER'S KEEPERS
Cass. 8525 **29 F**
Dans le chateau de Spriteland, affontez les vampires et troquez vos trésors pour devenir chevalier de la table polygonale. Un bon jeu d'aventure qui vous fera passer de bons moments.

FIRE ANT
Cass. 8057
Vous êtes le dernier soldat survivant d'une armée décimée par les scorpions. Vous devez sauver votre reine prise en otage. Le jeu est rapide et fait la part belle non seulement aux reflexes mais à la réflexion.

FRUITY FRANK
Cass. 8067 **129 F**
Le plus beau jeu d'arcades que nous connaissons. Idéal pour la famille. Il faut attraper des cerises, détruire les fraises et les monstres qui pullulent. Tout en avancant, vous créez vous-même votre labyrinthe. Très vivant et coloré.

FU KUNG A LAS VEGAS
Cass. 8535 **99 F** Disq. 8614 **149 F**
Vous êtes un policier américain et vous devez découvrir les tripots clandestins de Las Vegas. Malheureusement, des pièges et des ennemis vous guettent. Un classique du genre.

GHOST'N GOBLINS
Cass. 8204 **89 F** Disq. 8202 **145 F**
Très célèbre jeu d'arcade bien connu des adeptes des salles de jeux. Parcourez un cimetière sinistre en tuant ou en sautant par dessus tous ces monstres qui freinent votre progression. Le graphisme est terrifiant.

GHOSTBUSTERS
Cass. 8073 **95 F** Disq. 8384 **169 F**
Adapté du célèbre film "SOS FANTOMES", équipez votre voiture afin de partir à la chasse aux fantomes qui hantent votre ville... Si vous réussissez à attraper un fantôme, votre micro sera heureux de crier "GHOSTBUSTER !!!".

GLADIATOR
Cass. 8422 **99 F** Disq. 8383 **169 F**
Vous, le très célèbre gladiateur de l'époque romaine, vous allez entrer dans l'arène. Choisissez judicieusement vos armes car le combat sera rude, si vous souhaitez la victoire. Alea Jacta Est !!!

GREEN BERET
Cass. 8130 **95 F** Disq. 8154 **179 F**
Les célèbres bérets verts partent à l'assaut ! Votre mission est de traverser les lignes ennemies mais vos adversaires sont très nombreux. Un bon graphisme et une animation excellente font de ce jeu le meilleur du genre.

GREMLINS
Cass. 8207
jeu d'aventure graphique et texte. Par votre faute, votre ville est maintenant envahie par les GREMLINS. A vous de réparer les dégats. Un bon jeu aux dialogues faciles.

GUNFRIGHT
Cass. 8128 **90 F**
A la plus belle époque du western, un jeu de tir à outrance. Pour un prix raisonnable, déchirez ces affiches marquées "Wanted".

GYROSCOPE
Cass. 8492 **59 F**
Dans un décor en trois dimensions, guidez votre toupie sur des pentes vertigineuses. Attention, la descente est très rapide et la toupie prend de la vitesse. Pour les amateurs de sensations.

HARRIER ATTACK
Cass. 8049 Disq. 8628
Jeu de simulation de pilotage et de tir. Vous pilotez un Harrier qui décolle d'un porte-avion et vous devez abattre vos ennemis.

HIGHWAY ENCOUNTER
Cass. 8334 **99 F** Disq. 8335 **139 F**
Jeu d'action très rapide. Les aliens ont envahi la terre. Il faut se défendre à tout prix. Dans le genre de Defend or Die.

NIGHT BOOSTERS
Cass. 8367 **140 F**
Jeu d'arcades très rapide. Vous êtes sur une moto à propulsion ionique. Vous vous battez contre un autre joueur ou contre l'ordinateur. Sensations fortes garanties.

HIRISE
Disq. 8412 **195 F**
99 tableaux en 3 dimensions, un jeu très rapide. Il vous faudra repeindre le plus grand nombre de monuments en évitant les semeurs de troubles. Un bon jeu pour les adeptes du joystick.

HUNCHBACH
Cass. 8085 **99 F** Disq. 8209 **149 F**
Quasimodo doit sauver Esmeralda des griffes de ses ennemis, jeu avec labyrinthe, passages secrets, oubliettes, etc... Trè amusant.

HYPERSPACE
Cass. 8087
Jeu d'aventure graphique. Vous êtes perdu dans la 4e dimension, vous passez de l'époque antique à la science fiction. Jeu vraiment très déroutant. Pour ceux qui aiment les romans d'anticipation.

INFERNAL RUNNER
Cass. 8338 **160 F** Disq. 8645 **195 F**
C'est la course infernale à travers un horrible labyrinthe : tortures, bains d'acide, herses, plaques électriques, lasers, tout y est pour vous faire souffrir. En sortirez-vous vivant ? Terrifiant.

JACK THE NIPPER
Cass. 8218 Disq. 8222
Jack le bébé terrible est sorti de son lit pour aller chercher tous les objets qui lui permettront de passer une bonne nuit. Un jeu d'arcade fort sympathique.

JAMIN
Cass. 8245
Guidez notre ami Rankin Rodney à travers les 20 salles pour l'aider à y retrouver ses instruments de musique et composer son dernier tube. Au fait, vous aimez sans doute le reggae ?

KRISTAL
Cass. 8499 **149 F** Disq. 8343 **195 F**
Un jeu fait uniquement en langage machine. Ce jeu d'arcade développe l'adresse. Superbe animation graphique.

MACADAM BUMPER
Cass. 8119 **125 F** Disq. 8453 **175 F**
Le logiciel de flipper le plus intéressant du marché. En dehors des fonctions classiques du flipper, très bien reproduites, vous pouvez modifier les paramètres de jeu et redessiner le flipper.

MANIC MINER
Cass. 8349 **99 F**
Jeu d'arcade avec WILLY LE MINEUR. Vous êtes dans une civilisation disparue. Seuls survivent des robots et des êtres bizarres. Vous devez trouver de l'or et des pierres précieuses. Logiciel très connu, excellente animation.

MINDSHADOW
Cass. 8703 **139 F** Disq. 8704 **195 F**
Perdu sur une île déserte, amnésique, il vous faudra partir à la recherche de vous-même et essayer de repartir. Un bon jeu d'aventure classique où la connaissance du langage de Shakespeare est indispensable.

MISSION DETECTOR
Cass. 8359 **159 F**
Jeu de réflexion et d'arcade pour 1 ou 2 joueurs. Vous êtes l'amiral de la flotte stellaire, votre mission est de proteger la planète Zicra. Votre ennemi est muni d'écrans repulsifs. La victoire ou la mort.

MR WONG LOOPY LAUNDRY
Cass. 8129 **99 F**
jeu d'arcade classique. M. WONG le blanchisseur est attaqué par son fer à repasser et par la mousse de son savon. Comment parviendra-t-il à récupérer sa lessive ?

BUGS BUSTERS
Cass. 8302
Tout à coup, votre écran se brouille, les informations de votre programme ont disparu. Les BUGS ont encore frappé. Un jeu d'arcade fort sympathqiue. Réussirez-vous à détruire ces maudits BUGS ?

PROJECT FUTURE
Cass. 8215 **130 F**
Vous devez retrouver les huit codes de destruction dispersés dans les 256 salles d'un vaisseau. De nombreux gardiens vont tout faire pour vous en empêcher. Alors, tenez bon.

PUNCHY
Cass. 8518 **99 F**
Polichinelle a séquestré se femme dans un placard. Délivrez la, mais attention aux policiers et aux tartes à la crème.

PYJAMARAMA
Cass. 8147 **99 F** Disq. 8569 **149 F**
Vous vivez un cauchemar. Une seule solution, vous reveiller. Pour ce faire, il vous faut retrouver votre réveil-matin. Fabuleux graphisme du style SORCERY.

RAID OVER MOSCOU
Cass. 8373 **99 F** Disq. 8575 **149 F**
Un super jeu d'arcade très connu sur Commodore. Vous devez empêcher une attaque nucléaire en détruisant les bases de missiles soviétiques de Moscou. La lutte est terrible. Sauverez-vous l'Occident ?

RAID SOUTERRAIN
Cass. 8516 **99 F** Disq. 8653 **149 F**
Descendez dans la base des extra-terrestres, tuez les gardiens et délivrez les prisonniers. N'oubliez pas de refaire le plein. Attention, votre champ magnétique ne vous protège que des chocs mineurs. Un bon jeu d'ar-

RAMBO
Cass. 8649 **75 F**
Incarnez SYLVESTER STALLONE dans des situations impossibles. Un jeu de tir à outrance qui vous emmenera dans la jungle ennemie. RAMBO va vous permettre de faire exploser l'écran de votre micro.

RESCUE ON FRACTALUS
Cass. 8248 **129 F**
Le premier jeu sur micro conçu en géométrie fractale. Votre but est de partir à la recherche de pilotes en détresse perdus dans un décor fantastique. Un paysage montagneux avec des effets de relief assez saisissants !!!

RESQUILLEUR
Cass. 8520 **99 F** Disq. 8615 **149 F**
Vous avez 20 tonneaux à faire descendre dans une cave de 10 cases. Pour cela, il vous faut réfléchir à la manière la plus rapide pour arriver à vos fins. Niveaux de difficultés croissants. Un bon jeu de réflexion.

ROCK RAID
Cass. 8689 **110 F** Disq. 8374 **139 F**
Armé d'un pistolet à neutrons, vous devez vous battre contre les aliens qui vous bombardent avec des astéroides. Très spectaculaire, bonne animation.

ROCKY HORROR SHOW
Cass. 8375 **99 F** Disq. 8369 **169 F**
Jeu d'arcade tiré du célèbre film. Si vous voulez avoir peur, pénétrer dans les maisons hantées, vous faire attaquer par des créatures répugnantes, vous serez servi. Ne pas jouer dans le noir.

ROLAND GOES DIGGING
Cass. 8155 Disq. 8574
Notre ami ROLAND devra creuser des trous pour éviter les nombreuses araignées qui le poursuivent. Un bon coup de pelle sur leurs têtes les mettra définitivement hors d'état de nuire.

ROLAND IN TIME
Cass. 8163 Disq. 8251
ROLAND n'a plus de carburant, car MAESTRO, son ennemi a capturé son énergie dans différentes zones de temps. Aidons-le à travers 57 tableaux différents à récupérer celles-ci.

ROLAND AUX OUBLIETTES
Cass. 8159 Disq. 8591
ROLAND est prisonnier dans un labyrinthe souterrain peuplé de rats, de momies, de fantomes. Il faut l'aider à en sortir.

ROLAND A LASCAUX
Cass. 8157 Disq. 8572
Ce coup-ci, ROLAND est tombé dans une grotte en forme de labyrinthe avec de nombreux pièges. Aidez-le à en sortir.

ROLAND AHOY
Cass. 8153 Disq. 8570
Pirate, vous devez aller cacher les fortunes du port de l'Or à la baie du trésor en passant par le quai aux poudres pour faire le plein de boulets. Un ROLAND digne de ce nom et un scénario original.

ROLAND ON THE RUN
Cass. 8161 Disq. 8573
ROLAND doit échapper à ses maitres mais il doit traverser une route et prendre le train sans être écrasé.

ROOM 10
Cass. 8461 **99 F**
Il s'agit d'un jeu de squash dans l'espace. Très amusant et hyper réaliste. Renouvelle le genre des jeux d'arcade.

SABOTEUR
Cass. 8612 **149 F** Disq. 8188 **195 F**
Vous, le meilleur des NINJAS, avez été désigné pour placer une bombe dans une centrale nucléaire. Vous devrez également repartir au moyen d'un hélicoptère soigneusement caché. 9 niveaux de difficulté.

SAI COMBAT
Cass. 8475 **99 F**
Si vous commencez à devenir un as du karaté, laissez-vous tenter par le SAI COMBAT, vieil art martial qui se pratique à l'aide d'un baton. Rapide et bien décoré, un logiciel à réserver aux grands maitres du joystick.

SATELLITE WARRIOR
Disq. 8024 **149 F**
La guerre de l'espace est déclarée. Les satellites sont en alerte. Partez à bord de votre vaisseau afin de protéger vos propres satellites contre toute attaque. Un très bon jeu d'arcade.

SHOGUN
Cass. 8088 **129 F** Disq. 8086 **195 F**
Malgré un thème très classique (style SORCERY) ce logiciel offre entre autre un graphisme excellent. Le décor est également animé, ce qui fait de ce logiciel une exception.

SORCERY
Cass. 8169 **99 F**
Le classique des classiques. Le jeu le plus vendu sur AMSTRAD. Un graphisme éblouissant. Décimez les sorciers sans perdre votre vie. De 4 à 84 ans, le jeu familial par excellence.

SORCERY +
Disq. 8376 **169 F**
La suite de SORCERY. Le même thème avec un graphisme encore plus élaboré et des tableaux plus nombreux.

SOUL OF A ROBOT
Cass. 8528 **29 F**
Jeu d'aventure graphique. Les habitants de Monterraqueous ont construit un robot pour détruire l'ordinateur qui les opprime. Malheureusement, l'âme du robot est inquiète. Aidez-la à retrouver la paix et à libérer la planète.

SPINDIZZY
Cass. 8708 **95 F** Disq. 8120 **145 F**
Une toupie folle, folle, folle ! A travers les 385 tableaux de ce jeu en 3D, vous allez guider votre toupie à la recherche des diamants. Attention car votre temps est limité. Le seul moyen d'en récupérer est de ramasser le plus grand nombre de gemmes.

STAR AVENGER
Cass. 8173 **99 F**
Jeu d'arcade de type "Scramble". Extrêmement rapide, il est animé de 5 scénarios à 5 niveaux chacun. Les effets graphiques sont superbes.

STARION
Cass. 8378 **99 F**
Jeu d'arcade du type bataille spatiale. Vous devez détruire les aliens qui menacent la Terre. Vous devrez trouver le mot de passe qui vous permettra de sortir du cycle espace-temps.

STRANGELOOP
Cass. 8539
L'usine de robots a été déprogrammée et fabrique maintenant des robots guerriers. Pour reprendre la situation en main vous devrez rejoindre l'ordinateur central et le reprogrammer. Un savoureux mélange d'arcade et d'aventure.

SUPER PIPELINE
Cass. 8380 **99 F** Disq. 8074 **149 F**
Il consiste à maintenir le pipeline ouvert jusqu'à ce que les barils soient pleins. Or des insectes et des outils maléfiques s'acharnent à crever et à fermer le pipeline.

SUPER SLEUTH
Cass. 8210 **99 F**
Vous devenez détective d'un grand magasin et vous devez arrêter les voleurs. Mais attention, si vous manquez à votre devoir, le directeur vous donnera un avertissement. Un délicieux et très drole mélange d'arcade/aventure.

TAU CETI
Cass. 8553 **149 F** Disq. 8066 **195 F**
La planète désertique de TAU CETI a été détruite à la suite d'un mauvais fonctionnement du système de défense. Votre mission sera de détruire le réacteur nucléaire qui gère la planète, ceci afin que tout rentre dans l'ordre. Un très bon jeu d'action et de réflexion.

TOUJOURS PRET
Disq. 8616 **149 F**
Jeu d'aventure graphique. BOLDY, pour augmenter son quota de B.A. a nettoyé les carreaux, fait la cueillette des champignons, plongé au fond des océans. Il doit rester en contact avec son chef qui est sur sa piste.

V
Cass. 8146 **99 F** Disq. 8148 **169 F**
Vous incarnez DONOVAN, le bon terrien. Pour arriver à vaincre les VISITEURS, il décide de s'infiltrer dans leur vaisseau et de déposer des bombes aux endroits stratégiques. Un bon jeu mélangeant agréablement aventure, action et réflexion.

VOYAGE FANTASTIQUE
Cass. 8531 **99 F** Disq. 8321 **149 F**
Il s'agit de sauver un savant. Vous êtes miniaturisé afin de pénétrer dans son cœur. Il vous faudra réparer votre sous-marin et éviter les pièges tels que les infections et le cholestérol. Logiciel passionnant.

WHO DARES WHIN II
Cass. 8509 **99 F** Disq. 8510 **149 F**
Au départ de ce jeu d'action, vous disposez d'une mitraillette et de cinq grenades. Vous pourrez récupérer des grenades pendant votre parcours. A réserver aux inconditionnels du tir continu.

ZAXX
Cass. 8004 **159 F** Disq. 8006 **195 F**
Sept étapes dans l'espace vous mèneront vers l'ultime combat où vous devrez vaincre le terrible ZAXX. N'oubliez surtout pas de vous ravitailler en carburant. Un jeu très célèbre, très bien adapté sur AMSTRAD.

ZOIDS
Cass. 8138 **99 F** Disq. 8136 **169 F**
ZOIDSTAR est passionnée de guerre. Sur cette planète, Zoids bleus et Zoids rouges se livrent un combat sans merci pour la suprématie. Les différentes épreuves vont vous mener aux limites de vos capacités et de votre imagination.

ZOMBI
Disq. 8164 **169 F**
Vos quatre personnages se sont posés sur le toit d'un supermarché. Votre mission est de repartir en évitant les nombreux zombis qui hantent ces lieux. Mais pour cela, il vous faudra trouver du carburant. Un jeu super à réveiller les MORTS !!!

NEXUS
Cass. 8904 **119 F**
Votre mission consiste à détruire la bande de trafiquants qui a kidnapé votre ami. Un jeu d'arcade et de réflexion du meilleur niveau où seul NEXUS pourra vous aider.

LES JEUX D'AVENTURE

dans lesquels vous êtes un héros qui doit déjouer les pièges tendus par des êtres malfaisants ou délivrer votre bien aimée.

A VIEW TO A KILL
Cass. 8395 **99 F** Disq. 8396 **189 F**
Tiré du célèbre film de JAMES BOND : poursuite dans Paris, tentative d'évasion, explosion dans la mine qui doit engloutir Silicone Valley, Grace Jones plus vraie que nature.

ABSURDITY
Cass. 8256 **99 F** Disq. 8662 **199 F**
Le SIDA. Cobra, toujours à la mode, vous fait soigner un ami atteint de cette maladie. Vous êtes réduit à l'état microscopique et vous devez pénétrer dans son corps puis dans un ordinateur assez fascinant. Pour les amateurs d'insolite.

ALIEN 8
Cass. 8199 **129 F**
Pour ceux qui ont vu le film ALIEN. Vous vous identifiez à un robot dans le vaisseau spatial qui va connaitre diverses mésaventures. Superbe graphisme et bonne animation.

ATLANTIS
Cass. 8268 **149 F** Disq. 8269 **199 F**
Vous partez à la recherche de l'Atlantide. Ce jeu d'aventure graphique et sous-marin vous permettra de connaitre la gloire et la richesse ou la mort selon que vous réussirez ou non à déjouer les pièges ennemis.

ATTENTAT
Disq. 8093 **195 F**
Jeu d'aventure. Vous avez été désigné pour retrouver et désamorcer une bombe cachée dans une ambassade. le graphisme très réaliste et la compréhension du langage vous faciliteront la vie. Mais faites vite. Vous n'avez que 25 minutes. Temps réel.

BATMAN
Cass. 8064 **119 F** Disq. 8094 **189 F**
Dans ce jeu d'aventure graphique, parcourez les quelques 150 tableaux qui vous permettront de lancer l'opération ultime "SOS". Un classique du genre, également disponible pour PCW. Superbe.

BADMAX
Cass. 8399 **119 F**
Ce logiciel d'aventure graphique et texte vous fera pénétrer dans le monde étrange de l'image en relief (lunettes spéciales fournies). Satyre amusante de Mad Max, il comprend même l'argot et vous fera passer d'agréables moments.

BRUCE LEE
Cass. 8282 **75 F** Disq. 8283 **125 F**
Jeu d'aventure très connu sur Commodore et enfin adapté à AMSTRAD. Vous devenez le maitre des arts martiaux Bruce Lee et vous pénétrez dans la forteresse du méchant Wizard. Si vous le tuez, vous devenez invincible et immortel.

LES BIJOUX DE BABYLONE
Cass. 8095
Le but est de retrouver le trésor de BABYLONE. Plus de 100 voies différentes. Beaucoup de pièges sur le chemin de la découverte. Les déjouer et c'est la fortune et la gloire.

CAP SUR DAKAR
Disq. 8493 **295 F**
Après RAID SUR TENERE, CAP SUR DAKAR est une simulation du célèbre rallye. Trouvez vos sponsors, préparez votre véhicule et partez pour la course à travers le désert. Et en plus, c'est drole.

CAP HORN
Cass. 8533 **195 F**
Tout commence sur une mer calme et sereine. Si vous réussissez la pêche du siècle, alors la fortune vous sourira. Un jeu très varié aux graphismes intéressants.

CHEOPS
Cass. 8292
Jeu d'aventure dans les pyramides. Vous devez faire fortune et sortir du labyrinthe de 300 pièces. Pour cela, vous devez déchiffrer les hiéroglyphes et trouver les passages secrets.

CRAFTON ET XUNK
Cass. 8605 **115 F** Disq. 8606 **195 F**
Jeu d'aventure/arcade. Ce super logiciel en 3D vous fera parcourir plusieurs salles à la recherche de huit codes d'accès à un ordinateur central afin d'éviter la destruction de votre planète. Très certainement le meilleur de sa catégorie.

LE DERNIER METRO
Cass. 8500 **159 F**
Pendant la 3e guerre mondiale, vous vous retrouvez dans le métro à la recherche de stations où sont organisés les secours. Logiciel d'aventure classique idéal pour les débutants.

DETECTIVE
Cass. 8514
Grace à ce logiciel d'Outre-Manche, jouez les détectives de Scotland Yard et essayez de résoudre une bien étrange affaire. Un prix très attractif.

DEVIL'S CASTLE
Cass. 8158 **149 F** Disq. 8160 **195 F**
Voyageur du passé, vous seul pourrez déjouer le plan des adorateurs du démon. Votre mission est de sauver la Terre par n'importe quel moyen. Un jeu d'aventure graphique et texte.

THE DEVIL'S CROWN
Cass. 8247 **119 F** Disq. 8593 **195 F**
Logiciel d'aventure graphique. Vous devez trouver un trésor dans un bateau pirate coulé. Malheureusement, les requins et autres ennemis veillent...

LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE
Cass. 8305 **169 F** Disq. 8678 **195 F**
Vous débarquez sur une ile déserte, pleine de pièges. Des monstres ne vous laissent pas en paix. Pour vous enfuir, une seule solution, l'hélicoptère. Réussirez vous ? Excellent graphisme.

DON JUAN
Cass. 8312 **99 F**
Jeu de stratégie amoureuse très réussi. Vous devez charmer une jeune fille mais gare aux rivaux et à la fille qui peut vous prendre vos économies. Un jeu pour ceux qui aiment séduire.

DOSSIER G
Cass. 8313 **149 F** Disq. 8314 **199 F**
Vous connaissez GREENPEACE ? Qui a commis l'attentat ? Qu'en est-il aujourd'hui des responsabilités ? Un jeu de réflexes passionnant où vous pourrez anlyser toutes hypothèses.

DRAGONTORC
Cass. 8315 **159 F**
Excellent jeu d'aventure graphique qui consiste à tuer des dragons et à ramasser des diamants. Il faut faire pas mal d'acrobaties pour parvenir à vos fins. 20 tableaux d'un très bon graphisme.

DUN DARACH
Cass. 8205 **149 F** Disq. 8585 **195 F**
Jeu d'aventure graphique d'origine anglaise. Essayez d'échapper aux nombreux gardiens et sorciers de ce chateau hanté. Quelques connaissances du vocabulaire anglais vous seront nécessaires.

EDEN BLUES
Cass. 8491 **115 F** Disq. 8491 **195 F**
Enfermé depuis longtemps dans une prison, vous entendez le cri d'une femme. Saurez-vous aller la rejoindre pour vous enfuir ensemble. Un très bon jeu d'aventure arcade.

ELIDON
Cass. 8231 **149 F**
La Fée du Jardin d'ELIDON devra composer la poudre magique qui donnera vie et beauté à toutes les fleurs. Un agréable mélange de poésie et d'action rendent ce jeu fort agréable.

FAIRLIGHT
Cass. 8208
Ce jeu d'aventure arcade mérite sans aucun doute de faire partie de vos autres logiciels. Le but de ce jeu maintenant très classique est de découvrir et d'explorer un maximum de salles. Les phases de combat sont très réalistes.

HARD HAT MACK
Cass. 8333 **99 F**
Jeu d'aventure graphique. Il vous divertira car il est plein d'humour. Beaucoup d'aventures adviennent à l'inspecteur OSHA. Jeu très séduisant qui plait beaucoup.

HEROES OF KARN
Cass. 8077
Jeu d'aventure graphique A l'origine du monde civilisé, il y eut une terrible lutte entre le sorcier ISTAR et le roi de KARN. Celui-ci fit appel à un étranger qui devait vaincre les dragons et les sorcelleries de ISTAR. Fabuleux.

HOLD UP
Cass. 8511
Vous êtes l'AL CAPONE des temps modernes. Parcourez la ville à la recherche de victimes. Notamment un fourgon blindé pourra vous donner la fortune. Une musique d'enfer vous accompagnera pendant tous vos méfaits.

HOUSE UF USHER
Cass. 8083 **149 F**
Jeu d'aventure graphique. Après un grand voyage, vous arrivez dans la maison de USHER, célèbre demeure où ont vécu des générations de dingues. A vous de déjouer les pièges. Excellente animation.

KARL'S TREASURE HUNT
Cass. 8097 **149 F**
Aidez KARL à décrocher les 40 clefs des 40 pièces qui lui ouvriront les portes de la fortune. Un jeu d'aventure où un plan vous sera indispensable. Bonne chance.

KNIGHT LORE
Cass. 8342 **159 F**
Jeu d'aventure graphique de la célèbre firme ULTIMATE qui a produit entre autre ALIEN 8. Nombreuses péripéties dans un chateau du moyen-âge. Jeu très distrayant et plus complexe qu'il n'y parait.

L'AIGLE D'OR
Cass. 8114 **180 F** Disq. 8112 **200 F**
TILT D'OR 1985, ce superbe jeu d'aventure graphique adapté pour Amstrad vous emmenera à la recherche de l'Aigle d'Or qui vous donnera la puissance et la richesse. Attention, car votre quête sera difficile.

LA GESTE D'ARTILLAC
Cass. 8327 **245 F**
ARTILLAC doit venger sa famille assassinée par des brigands. Seul contre tous, sa quête sera difficile dans ce décor somptueux où chaque pas risque d'être un piège mortel. Toutes vos actions sont gérées par des menus. A posséder absolument.

LORDS OF MIDNIGHT
Cass. 8213 **95 F**
Jeu d'aventure graphique. Ce jeu a la particularité d'être un jeu historique. Plus de 3200 vues panoramiques. Vous devez commander une armée qui refoule les barbares. A vous d'écrire l'épopée.

LORD OF THE RINGS
Cass. 8554 **165 F**
Qui n'a pas lu le livre "Le Seigneurs des Anneaux" ? Ce grand classique a donné lieu à un jeu d'aventure malheureusement en anglais. Il est fourni avec le livre.

LA MALEDICTION DE THAAR
Cass. 8417 **195 F** Disq. 8636 **295 F**
Vous avez à délivrer l'ame de SAPHO mais vous devrez errer dans une ville infernale à la recherche d'objets et de personnages qui pourront vous aider. Réaliserez-vous enfin votre rêve de voir SAPHO à vos côtés. Seul THAAR pourra vous le dire.

MANDRAGORE
Cass. 8425 **195 F** Disq. 8498 **295 F**
Grace à ce logiciel français, vous allez pouvoir découvrir le monde étrange de MANDRAGORE. Aidez la princesse Syrella à retrouver son père.

MARSPORT
Cass. 8350 Disq. 8576
Jeu d'aventure. Vous devez protéger la terre contre l'attaque des Martiens. Ceux-ci vont tenter de s'emparer de la terre. Le graphisme est d'un très bon niveau.

MASTER OF THE LAMPS
Cass. 8637 **95 F**
Jeu d'aventure graphique. MASTER OF THE LAMPS est un des grands classiques des jeux micro. Un prince cherche à reconquérir le trône ayant autrefois appartenu à son père mais il doit subir des épreuves pour devenir roi, épreuves tant physiques que psychiques.

MERCENAIRE
Cass. 8650 **169 F**
Une bataille de l'espace où vous devez détruire le plus grand nombre de robots ennemis à bord de votre vaisseau. Un radar vous indiquera votre position par rapport aux ennemis.

METRO 2018
Cass. 8426 **180 F** Disq. 8427 **250 F**
En 2018, un de vos amis a disparu dans le métro désaffecté. A vous de le retrouver à travers 116 pièces parsemées d'embuches. Un jeu pour une super-extra-sensationnelle aventure !!!

MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE
Cass. 8436 **210 F** Disq. 8437 **270 F**
Jeux d'aventure avec texte français et graphique. Vous êtes sur un luxueux bateau en route pour New-York. Il y a des crimes à bord. Le problème est très complexe, les suspects nombreux... A vous de jouer. Passionnant.

MEURTRE A GRANDE VITESSE
Cass. 8123 **149 F** Disq. 8025 **220 F**
Jeu d'aventure avec texte français et graphique. Vous avez une énigme à résoudre. Or, on vous fournit un certain nombre d'indices matériels tels que épingle à cheveux, bout de lime, parfum, lettre manuscrite, etc... A vous de jouer les Sherlock Holmes.

MLM3D - EVASION DE LA LUNE
Cass. 8142 **159 F** Disq. 8144 **195 F**
Arrivé sur la lune contre votre volonté, votre seul désir est de vous échapper et de vous emparer de la seule fusée disponible. Vous avez vos MLM (Modules Lunaires Motorisés) à canons à plasma mais de nombreux ennemis vous guettent. Jeu réalisé à 100 % en langage machine.

MONTSEGUR
Cass. 8363 **149 F** Disq. 8156 **195 F**
Jeu d'aventure en français. Ce jeu graphique vous emmenera au temps de l'hérésie cathare à la recherche du "Sacré Graal". Il se cache quelque part dans le terrible chateau de Montségur. Excellente animation.

MYSTERE DU KIKEKANKOI
Cass. 8111 **169 F**
Jeu d'aventure graphique et texte en français. Vous devez vous montrer héroïque pour franchir les obstacles qui vous permettront de délivrer votre fiancée. 50 tableaux. Un des meilleurs jeux d'aventure.

NIGHT GUNNER
Cass. 8190 **119 F** Disq. 8184 **169 F**
La bataille de l'air où seuls les AS survivent. Les chasseurs ennemis attaquent votre bombardier Halifax. Attaque au sol en trois dimensions et il faut rentrer à la base. Fantastique graphisme et animation sonore.

NIGHT SHADES
Cass. 8538
Jeu d'aventure graphique. Vous devez délivrer les habitants d'un village perdu dans les ténèbres. Il vous faudra lutter contre les forces occultes. La bataille sera terrifiante. Très bonne animation.

ORPHEE
Disq. 8497 **249 F**
Le super jeu d'aventure graphique et texte en français. 330K de mémoire. Plus de 200 tableaux. Vous devez vous battre contre les forces vives du Mal, éviter les pièges et vous mesurer à Satan. Passionnant.

PACIFIC
Cass. 8046 **115 F** Disq. 8045 **165 F**
Vous êtes le scaphandrier qui part à la chasse au trésor. Pas moins de 32000 tableaux différents vous attendent, hérissés de coraux, d'algues et de plantes. Un jeu tout en nuance...

POSEIDON
Cass. 8513 **195 F** Disq. 8439 **295 F**
Super jeu d'aventure graphique et texte en français. Une mystérieuse sirène a été enlevée. 100 marines parcourent l'océan pour la retrouver...

RAID SUR TENERE
Cass. 8423 **165 F** Disq. 8642 **229 F**
Jeu d'aventure et de simulation de conduite automobile. Gagner un rallye en plein désert africain n'est pas une mince affaire. Première difficulté : convaincre les sponsors exigeants et choisir son matériel afin de déjouer les pièges du désert.

ROBIN OF SHERWOOD
Cass. 8219
Jeu d'aventure classique. ROBIN DES BOIS doit s'emparer du trésor dans la forêt de Sherwood pour payer la rançon du Roi Jean. Ses ennemis sont nombreux mais il a de nombreux alliés que nous connaissons tous.

SABRE WULF
Cass. 8578 **59 F**
Jeu d'aventure graphique. Un sympathique chasseur est tombé dans un trou étrange, peuplé d'ennemis curieux. Pour se sauver, il doit trouver l'amulette salvatrice. Y parviendra-t-il ? Très amusant.

LE SCEPTRE D'ANUBIS
Cass. 8301 **139 F**
Jeu d'aventure graphique. Archéologue, il vous faut retrouver le sceptre d'ANUBIS dans la pyramide de Djeyser. Pour cela, vous devez traverser 32 salles comprenant divers pièges montés. Un des meilleurs logiciels d'aventure pour tous les jeunes.

SNOW BALL
Cass. 8532
Un jeu d'aventure en anglais où toute l'histoire se déroule dans l'espace interstellaire. A réserver aux anglicistes avertis.

SPY AGAINST SPY
Cass. 8416 **95 F** Disq. 8310 **145 F**
Jeu d'aventure. Se joue à un ou deux joueurs avec deux fenêtres différentes sur l'écran, ce qui permet de jouer indépendamment. Ce jeu a remporté un immense succès sur Commodore. Une haute résolution graphique.

STRESS
Cass. 8175 **140 F**
Jeu d'aventure au chateau. Vous devez faire fortune en échappant au fantome qui vous poursuit dans les différentes pièces du chateau. Un classique de ce type de jeu. Pour tous les âges.

SWORD AND SORCERY
Cass. 8072 **95 F** Disq. 8216 **139 F**
Sur un thème très classique, dans un chateau médiéval, vous partez chercher la fortune. Vous rencontrerez de nombreux personnages. Amis ou ennemis ? Si certains peuvent vous aider, il vous faudra combattre les autres.

TALES OF ARABIAN NIGHTS
Cass. 8381 **149 F**
Jeu d'aventure graphique et musical. Vous devez sauver une demoiselle en danger dans l'orient étrange et assez inhospitalier. Superbe graphisme des "Mille et Une nuits".

THE HOBBIT
Cass. 8181 **225 F**
Le plus fabuleux jeu d'aventure tiré du livre "Le seigneur des anneaux". Bilbo le Hobbit part découvrir le pays enchanté. Le livre en français est désormais fourni avec le logiciel.

TONY TRUAND
Cass. 8503 **169 F** Disq. 8635 **220 F**
Vous partez à la poursuite de TONY, le célèbre gangster. Mais pour réussir son arrestation, vous devez reconstituer son portrait robot. Un jeu d'aventure classique du meilleur style.

VENDREDI 13
Cass. 8507 **89 F** Disq. 8508 **149 F**
Jason revient pour venger sa mère décédée il y a peu de temps. Ce jeu, tiré du célèbre film vous emmène de façon drole dans le monde de l'épouvante. Un jeu d'aventure arcade terrifiant. En plus du logiciel, une surprise dans la boite.

VERA CRUZ
Cass. 8413 **240 F** Disq. 8495 **290 F**
Vera s'est suicidée. Sur les lieux de l'incident, vous relevez les indices qui vous permettront de mener à bien votre enquête. L'énigme n'est pas simple mais s'agit-il vraiment d'un suicide ?

LA VILLE INFERNALE
Disq. 8640 **220 F**
Jeu d'aventure graphique. Vous devez vous diriger dans une ville immense, pleine de pièges, avec votre voiture. Le graphisme est en 3D et les effets spéciaux sont très réussis. Il faut avoir le sens de l'orientation.

WARRIOR
Cass. 8406 **135 F**
Jeu de rôle et d'aventure. Vous devez affronter des monstres dans un immense chateau (environ 800 pièces). Avant cela, vous aurez dû choisir vos alliés. Excellent graphisme et animation.

WARRIOR +
Disq. 8529 **149 F**
Jeu d'aventure et d'arcade. Votre but est de retrouver les 12 parchemins disséminés dans un chateau. Mais, si en cours de route, vous perdez la vie, lorsque vous recommencerez le jeu, les parchemins ne seront plus aux mêmes endroits.
Graphisme exceptionnel.

ZORRO
Cass. 8398 **90 F** Disq. 8091 **140 F**
Jeu d'aventure graphique tiré des célèbres épisodes du feuilleton. Vous défendrez les opprimés contre les méchants.

SRAM
Disq. 8474 **195 F**
Vous pénétrez dans le monde étrange de SRAM. Vous avez été sélectionné pour délivrer la famille royale prisonnière du dictateur. Un jeu d'aventure au graphisme exceptionnel.

CARSON CITY
Cass. 0000 Disq. 0000
Après une longue poursuite dans les plaines du Texas, vous arrivez à CARSON CITY où se cachent les 6 bandits qui vous ont volé votre bétail. Un mélange subtil de jeu de réflexion, d'adresse et d'aventure.

MISSION ELEVATOR
Cass. 8905 **119 F**
Une bombe a été cachée dans un grand hotel de 64 étages. Il y a 5 ascenceurs par étage. Vous devez trouver le code de désamorçage en jouant au poker, en faisant un pari ou en vous battant contre des agents secrets.

LES JEUX DE SIMULATION DE SPORTS.

Vous êtes un sportif et vous devez pratiquer avec adresse un ou plusieurs exercices pour remporter la coupe.

AMSGOLF
Cass. 8540 **99 F** Disq. 8565 **149 F**
Simulation de golf. Amateurs de ce sport fantastique, été comme hiver, pratiquez le golf sans quitter votre micro préféré et essayez d'améliorer toujours votre score. Ce jeu fera, sans aucun doute, la joie des plus difficiles.

BALLE DE MATCH
Cass. 8259 **99 F** Disq. 8683 **149 F**
Jeu de simulation sportive du tennis en 3D. Vous pouvez jouer contre un adversaire ou contre la machine. 3 niveaux de difficulté. Vous pouvez régler la force et la direction de la balle. Très bien fait.

BASEBALL WORLD
Cass. 8632 **99 F**
Si vous aimez les Etats-Unis et le Baseball, vous vous devez de posséder ce logiciel afin de pouvoir participer au championnat américain. Dirigez une équipe qui gagne et remportez le titre.

COURT CENTRAL
Cass. 8297 **99 F** Disq. 8298 **149 F**
Jeux de tennis conformes aux réglementations de la Fédération Internationale de Tennis. Plusieurs niveaux de difficulté, permet de jouer contre un adversaire, contre la machine ou de laisser la machine jouer seule contre un adversaire géré également par la machine.

DECATHLON
Cass. 8203 **95 F**
Un jeu dont tout le monde a parlé. Il vous faudra participer à dix épreuves d'athlétisme afin de vous classer au niveau des meilleurs. A utiliser de préférence le matin, en pleine forme.

FOOT
Cass. 8323 **160 F** Disq. 8324 **200 F**
Jeu de simulation sportive du football. Vous avez deux équipes et tous les joueurs sont paramétrables. Chacun peut avoir sa tactique de jeu qui lui soit propre. Génial pour les fans de ballon rond.

HYPERSPORT
Cass. 8561 **95 F** Disq. 8547 **125 F**
Grâce à ce logiciel, participez à six disciplines des jeux olympiques : natation, tir, gymnastique, tir à l'arc, course à pied et haltérophilie. Les inconditionnels du joystick devraient y trouver leur compte.

KNIGHT GAMES
Cass. 0000 **85 F** Disq. 0000 **139 F**
Combattant de l'époque médiévale, vous devrez participer à 8 épreuves différentes afin de prouver votre force. Un jeu très bien fait et varié qui séduira plus d'un amateur du genre.

MATCH DAY
Cass. 8353 **149 F**
Jeu de simulation sportive de foot-ball. Le terrain et les joueurs sont représentés en 3D. On peut jouer soit contre le micro, soit contre un autre joueur. Animation et graphisme fantastique.

SLAPSHOOT
Cass. 8221 **159 F** Disq. 8233 **195 F**
Jeu de simulation de hockey sur glace. Se joue à 2 joueurs ou contre l'ordinateur, ce jeu, très brutal, nécessite cependant de la réflexion et de la stratégie. Graphisme superbe.

SNOOKER
Cass. 8161 **99 F** Disq. 8191 **149 F**
Jeu de simulation au billard anglais. Tous les coups autorisés sont répertoriés. Se joue contre un autre joueur ou contre l'ordinateur. Excelle. logiciel. L'un des plus vendus sur AMSTRAD.

SOCCER
Disq. 8577 **195 F**
Une bonne simulation de football. Peut-être un peu moins bon que ses concurrents, il vous fera néanmoins passer de très bons moments.

SUPERTEST
Cass. 8424 **119 F**
Une simulation sportive qui vous permettra de savoir quel est votre sport préféré. Tir, course, cycliste, plongeon, etc... Faible joystick, prépare toi à souffrir.

TENNIS 3D
Cass. 8664 **160 F** Disq. 8564 **200 F**
Logiciel de simulation de tennis. Jouez au tennis avec AMSTRAD. Un logiciel où tout est redéfinissable : nature du terrain, niveau de difficulté et nombre de joueurs. Un tennis 3D digne de ce nom.

WINTER GAMES
Cass. 8084 **90 F** Disq. 8172 **139 F**
Dans un décor somptueux, vous allez participer aux Jeux Olympiques d'Hiver. Essayez de gagner les médailles d'or tant convoitées. Si vous pulvérisez le record du monde, votre nom restera gravé sur la disquette. Un bon jeu pour se rafraichir.

WINTER SPORTS
Cass. 8389 **90 F** Disq. 8705 **139 F**
Pratiquez les sports d'hiver, été comme hiver. Plusieurs disciplines vous sont proposées : saut à ski, slalom, patinage, etc... Une simulation aux graphismes moyens mais néanmoins très réaliste.

WORLD CUP CARNIVAL
Cass. 8108 **119 F** Disq. 8106 **195 F**
Vous allez pouvoir revivre les grands moments de Coupe du Monde à Mexico. Possibilité de jouer de 1 à 8 joueurs. Parviendrez vous à faire gagner la coupe à votre équipe préférée ?

PING PONG
Cass. 8674 **99 F** Disq. 8056 **145 F**
Un simulateur d'un très bon niveau. Tel Jacques Secrétin, affrontez votre terrible AMSTRAD (ou bien jouez à deux) au ping pong. Cinq niveaux de difficultés vous sont proposés. Un jeu très proche de la réalité.

ROOMTEN
Cass. 0000 **119 F** Disq. 0000 **149 F**
Le tennis du futur. ROOMTEN est une simulation de tennis en état d'apesanteur. Il est possible de jouer à deux ou contre le micro. Le graphisme vectoriel en 3D est du plus bel effet.

LES JEUX DE SIMULATION DE COMBAT

Vous vous battez contre un adversaire en respectant les règles et les prises du sport de combat pratiqué.

3D BOXING
Cass. 8254 **120 F** Disq. 8255 **169 F**
Jeux de simulation de boxe. Vous vous battez contre les champions de boxe, à armes égales. De quoi satisfaire pas mal de fantasmes. Le graphisme est excellent et l'animation très prenante. Très facile à utiliser par les débutants.

BARRY MAC QUIGAN
Cass. 8365 **119 F** Disq. 8638 **169 F**
Pratiquez le "noble art" avec BARRY MAC QUIGAN. Montez sur le ring et affrontez les différents adversaires jusqu'à l'ultime combat où seule la victoire vous rendra célèbre. Graphisme et animation d'une rare finesse. Certainement le meilleur de sa catégorie.

FIGHTING WARRIOR
Cass. 8322 **85 F**
Jeu d'aventure graphique. Votre fiancée est enterrée vivante dans une pyramide avec tous les dangers que cela comprend. Superbe animation.

FRANK BRUNO'S BOXING
Cass. 8276 **95 F** Disq. 8646 **149 F**
Face à 8 adversaires à l'habileté et à l'expérience grandissantes, jeu de jambes, esquive, uppercuts, tout est là pour rendre ce jeu très réaliste. le premier du genre sur AMSTRAD.

KUNG FU MASTER
Cass. 8168 **95 F** Disq. 8180 **145 F**
Un jeu de karaté d'un graphisme éblouissant. Décidément, les jeux de karaté sont réalisés avec un soins extrême, ce que l'on aimerait bien retrouver dans certains jeux d'arcade que nous ne citerons pas. Nombreux tableaux. Pour les amateurs du genre.

THE WAY OF EXPLODING FIST
Cass. 8223 **95 F**
Si vous voulez devenir un as du karaté, il vous faudra combattre 10 adversaires différents. "La mort ou la victoire" sera ta devise, ô vénéré maitre.

WAY OF THE TIGER
Cass. 8686 **99 F** Disq. 8685 **145 F**
Simulation d'arts martiaux. Dans un décor diogne d'un dessin animé, votre héros devra affronter plusieurs combattants avec des armes différentes (poings, baton, épée,...). Une excellente simulation pour joueur d'excellence...

YIE-AR KUNG FU
Cass. 8407 **89 F** Disq. 8549 **120 F**
Jeu de simulation de karaté. Transcription du célèbre jeu électronique Konami. Graphisme et son superbes. Vous vous battez contre plusieurs adversaires simultanément. Défendez-vous.

ROCK'N WRESTLE
Cass. 0000 **99 F** Disq. 0000 **149 F**
Tel l'ANGE BLANC, le célèbre catcheur, vous allez monter sur le ring pour vous livrer à un combat sans merci. Le graphisme et l'animation font de cette simulation de catch un modèle du genre.

LES JEUX DE SIMULATION ECONOMIQUE

Vous êtes en possession d'une affaire, vous devez faire fructifier vos biens mais les difficultés s'accumulent.

UNE AFFAIRE EN OR
Cass. 8258
Vous voilà le patron de l'APPLE COMPANY qui fabrique des compotes. C'est un jeu de simulation économique qui peut se jouer à quatre joueurs. Le graphisme est très bon.

HOLLYWOOD PALACE
Cass. 8044 **149 F** Disq. 8042 **220 F**
Jeu de simulation économique. Il faut ouvrir une salle de cinéma, mais il y a de la concurrence. Ensuite, il faut choisir le nombre de séances, la programmation des films, leur genre, etc... Un bilan annuel est dressé...

LE MILLIONNAIRE
Cass. 8109 **169 F**
Jeu de simulation économique comme MANAGER. Il s'adresse aux PDG en herbe et à ceux qui veulent tester leurs réflexes de décideurs face à diverses situations économiques. Le Millionnaire est un jeu passionnant.

MANAGER
Cass. 8348 **159 F** Disq. 8490 **225 F**
Logiciel de simulation économique. Vous agirez sur l'embauche, la production, le marketing, la publicité, etc... Vous subirez des grèves, des problèmes de fabrication. A vous de prouver que vous êtes un chef d'entreprise responsable et compétent. Logiciel français.

LES JEUX DE SIMULATION de PILOTAGE

Adresse au joystick et réflexion vous permettront de faire atterrir votre avion. Pas facile. A déconseiller aux grands nerveux.

3D GRAND PRIX
Cass. 8488 **99 F** Disq. 8489 **145 F**
Le meilleur des jeux de simulation de courses de voitures à ce jour. Vous êtes au volant et vous voyez vos roues tourner et vos compteurs s'animer. Le graphisme est magnifique et plairait surement à Alain Prost. 9 circuits à courir.

3D STUNT RIDER
Cass. 8235 **99 F** Disq. 8613 **149 F**
Arcade simulation. Le monde de la cascade et de la moto n'a pas de secret pour vous ? Alors relevez le défi et jouez les Rémi Julienne sur votre superbe moto. Il vous faudra alors sauter par dessus un nombre toujours croissant d'autobus.

COMBAT LYNX
Cass. 8241 **149 F**
Magnifique simulateur d'hélicoptère établi avec le concours de Westland. Tir au canon, à la mitrailleuse, atterissage, décollage, suivi du relief en 3 dimensions, carte de la bataille. Un modèle du genre.

DAMBUSTER
Cass. 8060 **95 F**
Votre objectif : 3 barrages allemands. Le but est de les détruire à l'aide de votre bombardier Lancaster équipé de missiles spéciaux. Puis retour à la base. Enfin, un véritable simulateur de combat.

DAMSTAR
Cass. 8552 **159 F** Disq. 0000 **225 F**
Hissez la grand voile, avec ce simulateur d'un réalisme à couper le souffle. Même si l'animation est un peu lente, la technique n'en reste pas moins son meilleur atout.

FIGHTER PILOT
Cass. 8053 **85 F** Disq. 8055 **135 F**
Le best-seller des simulateurs de vol. Vous êtes un pilote de F15, le plus fabuleux chasseur américain et vous apprenez à décoller, atterrir et combattre sur votre radar de vol. Excellente animation.

LOCOMOTION
Cass. 8536 **29 F**
Il vous faudra aider votre locomotive à suivre un parcours bien déterminé. mais pour cela, il faudra poser des rails au bon endroit afin de faire rouler votre loco. Un jeu qui plaira beaucoup aux jeunes enfants.

MISSION DELTA
Cass. 8125 Disq. 8590
Jeu de simulation de pilotage, MISSION DELTA est aussi un jeu d'aventure graphique. Au poste de pilotage de votre puissant intercepteur, vous pénétrez dans la Zone Delta dont personne n'est jamais revenu.

MOON BUGGY
Cass. 8127 **139 F**
Jeu d'arcade. Vous pilotez une jeep de l'espace sur la Lune. Beaucoup de failles et un relief accidenté constituent des obstacles. 5 tableaux différents. Un classique du genre.

RALLY II
Cass. 8149 **95 F** Disq. 8571 **195 F**
Logiciel de simulation de course auto. Vous pilotez une voiture dans 10 étapes différentes. Ce logiciel français est entièrement reconfigurable. Vous pouvez recréer votre parcours et le sauvegarder.

SKY FOX
Cass. 8352 **99 F**
Un logiciel qui a été classé meilleur jeu d'action. Aux commandes de votre chasseur dernier modèle, vous allez affronter différents ennemis, en fonction du niveau de difficulté. Ce logiciel d'une qualité exceptionnelle vous fera pénétrer au cœur de l'action.

SOUTHERN BELL
Cass. 8022 **159 F**
Nous revoici à la plus belle époque de la vapeur ! Vous devez assurer la liaison Victoria/Brighton et tenir compte des ordres stipulés par le carnet de bord. Une simulation vraiment très originale.

SPACE SHUTTLE SIMULATEUR
Cass. 8377 **190 F**
Simulateur de pilotage de navette spatiale. Vous allez dans la Lune pour vous saisir d'un satellite. Le pilotage est délicat et il faut étudier sa vitesse et ses angles d'approche.

SPITFIRE 40
Cass. 8414 **149 F** Disq. 8670 **159 F**
1939/1945 comme si vous y étiez ! De l'apprentissage au combat, ce simulateur de vol vous donnera vraiment l'impression de combattre à l'époque héroïque. Possibilité de sauvegarder la partie en cours.

STRIKE HARRIER FORCE
Cass. 8694 **99 F** Disq. 8693 **139 F**
Vous êtes LE pilote de HARRIER que tout le monde attendait. Vous aurez pour mission de détruire des bases ennemies. Mais il vous faudra vous ravitailler en vol et cette manœuvre est des plus délicates. On peut même franchir le mur du son. Fantastique.

TOMAHAWKS
Cass. 8610 **99 F** Disq. 8712 **149 F**
Ce simulateur de vol en hélicoptère n'est pas à mettre entre toutes les mains. Le pilotage d'un hélico demande des heures d'entrainement, mais si vous vous sentez l'âme d'un héros, n'hésitez pas et courez chez votre revendeur préféré.

TORNADO LOW LEVEL
Cass. 8393 **99 F** Disq. 8340 **149 F**
A bord de votre super chasseur bombardier, survolez un décor toujours varié à la recherche de vos cibles... Ne volez ni trop haut, ni trop bas, les câbles haute tension sont mortels. Un bon jeu d'arcade très rapide.

TRANSATONE
Cass. 8679 **169 F**
Simulateur très original de bateau à voile. Vous faites une course transatlantique. La traversée est difficile. Vous devez composer avec le vent, les courants, la météo. Plusieurs routes possibles. Se joue jusqu'à cinq joueurs.

TURBO ESPRIT
Cass. 8621 **129 F** Disq. 8194 **179 F**
Un jeu venu d'outre-Manche. Au volant de votre LOTUS ESPRIT, parcourez la ville à la poursuite des trafiquants de drogue et détruisez leurs voitures. Un jeu de réflexes et de réflexion.

RED ARROWS
Cass. 8217 Disq. 8296
Jeu de simulation de pilotage acrobatique. Vous faites partie de la RAF et vous devez exécuter leurs figures acrobatiques. Très dangereux. Pour les as du pilotage seulement.

LES JEUX DE REFLEXION

Vous les connaissez tous. Ils se jouent contre l'ordinateur qui est un adversaire redoutable.

3D VOICE CHESS
Cass. 8504 **159 F** Disq. 8505 **245 F**
Enfin un logiciel qui vous permettra d'apprendre à jouer aux échecs ou d'améliorer votre niveau. Graphisme en trois dimensions, possibilité de faire pivoter l'échiquier, sauvegarde, etc... Et en plus, il parle...

AMSTRA DAMES
Cass. 8263 **139 F**
Super jeu de dames, écrit en langage machine. 7 niveaux de difficulté, très rapide. Se battre contre l'AMSTRAD est très difficile, il faut être un joueur confirmé pour gagner.

BRIDGE PLAYER 3D
Cass. 8246 **139 F** Disq. 8684 **270 F**
Ce logiciel de bridge utilise le système ACOL et les conventions de Stayman et Blackwood. Rapide et clair, il conviendra parfaitement au joueur en mal de partenaire. Disponible également pour PCW.

CHALLENGER
Cass. 8013 **159 F**
Jeux de type Reversi. 12 niveaux de difficulté. Idéal pour les forts en maths. L'algorythme est, parait-il, directement issu de l'intelligence artificielle.

COLOSSUS CHESS IV
Cass. 8008 **159 F** Disq. 8010 **245 F**
Un autre jeu d'échec pour AMSTRAD CPC et PCW. Graphisme en 3 dimensions et facilité d'emploi sont ses deux atouts. Partenaire toujours prêt à jouer, ce logiciel est le compagnon indispensable de tous les passionnés.

CYRUS II CHESS
Cass. 8299 **120 F** Disq. 8300 **169 F**
Fabuleux jeu d'échec à 12 niveaux, permet aussi bien au débutant qu'au champion de s'exprimer. Rapide, il permet deux représentations du graphique en perspective ou à plat.

FORCE IV
Cass. 8061 **140 F**
Jeu de réflexion qui se joue avec l'ordinateur. On peut jouer à deux ou sélectionner un adversaire parmi ceux que vous propose l'ordinateur. Plusieurs niveaux de difficulté.

HACKER
Cass. 8630 **129 F** Disq. 8702 **195 F**
Jeu de réflexion. Il est tard, vous avez travaillé sur votre ordinateur et vous faites une faute de frappe. Il apparait "Logon Please" Que devez vous faire alors ?

OTHELLO
Cass. 8543 **159 F** Disq. 8371 **195 F**
Logiciel du fameux jeu de réflexion. Plusieurs niveaux de difficulté. Convient aussi bien au débutant qu'au joueur confirmé.

REVERSI CHAMPION
Cass. 8118 **150 F** Disq. 8116 **200 F**
Un jeu très classique que Loriciels nous présente de façon étonnante. Le jeu possède 6 niveaux de difficulté et une bibliothèque de 4000 ouvertures différentes. Possibilité d'utiliser la souris AMX.

LES JEUX DE STRATEGIE ou WARGAME.

Vous êtes le commandant d'une troupe. Vous devez occuper le terrain et faire manœuvrer vos troupes pour obtenir la victoire.

1815
Cass. 8252 **159 F** Disq. 8253 **239 F**
Wargame français très élaboré, fondé sur les campagnes de Napoléon où il fait intervenir l'artillerie, la cavalerie, l'infanterie, etc... Ce logiciel est facile d'utilisation et il permet en plus de programmer son terrain de manœuvre et de le sauvegarder.

BATAILLE D'ANGLETERRE
Cass. 8277 **115 F** Disq. 8589 **195 F**
Jeu de simulation type Wargame. Vous organisez la bataille contre les bombardiers. Nombreux combats aériens et tableaux très variés. Logiciel d'excellente qualité graphique.

BATAILLE DE MIDWAY
Cass. 8009 **115 F** Disq. 8278 **195 F**
Jeu de simulation type Wargame. Vous attaquez la base japonaise de Midway à l'aide d'avions et de bateaux de débarquement. Vous descendez des avions, coulez des sous-marins, détruisez des bases ennemies. Le wargame le plus vendu...

CONTAMINATION
Cass. 8011 **115 F** Disq. 8050 **195 F**
Quelque part sur la terre, un virus a encore frappé. A vous de le localiser, de trouver l'antidote. Une bonne simulation avec un agréable mélange d'arcade. Sauverez-vous l'humanité ?

ELITE
Cass. 8295 **119 F** Disq. 8220 **185 F**
Aux commandes de votre vaisseau COBRA, participez au fantastique voyage et partez pour l'aventure. Il vous faudra choisir vos armes judicieusement pour mener à bien votre mission. Une bonne simulation doublée d'un bon jeu de stratégie.

EMPIRE
Cass. 8316 **195 F** Disq. 8317 **260 F**
Jeu de stratégie fait en France. Vous devez gérer en tant que César une province. Vous avez un stock de vivres et de soldats. En fonction des saisons, vous devez mettre votre province en valeur. Très bien fait.

JOHNNY REEB
Cass. 8435
Wargame relatant la guerre entre les nordistes et les sudistes. C'est la bataille autour d'une rivière séparant les deux camps, l'objectif est soit de capturer le drapeau ennemi, soit d'atteindre la position tactique la plus dominante.

POUVOIR
Cass. 8706 **160 F** Disq. 8634 **200 F**
Au cœur de la ville, la manifestation bat son plein ! A vous de jouer le rôle du gendarme ou du manifestant. Un bon jeu de stratégie doublé de phases d'arcade fort sympathiques. Alors, de quelle côté de la barricade êtes-vous ?

RED COATS
Cass. 8151
Wargame se passant durant la guerre d'indépendance. Vous avez l'usage de la cavalerie, de l'artillerie et de l'infanterie. Vous avez 5 plans de bataille différents et vous pouvez créer vos propres scenarii. Les scènes de bataille reprennent des faits d'armes authentiques.

SPECIAL OPERATION
Cass. 8171
Au cours d'une patrouille, les avions alliés ont découvert un centre militaire ennemi. Vous avez 8 jours pour le photographier et ramener des échantillons. Un wargame très varié.

STRATEGY
Cass. 8603 **169 F** Disq. 8687 **220 F**
Un véritable jeu de stratégie. Gérer l'économie en prévision d'une éventuelle attaque ennemie. Vos décisions seront capitales pour protéger vos frontières et éviter toute invasion.

THEATRE EUROPE
Cass. 8631 **115 F** Disq. 8682 **195 F**
Wargame passionnant. C'est la 3e guerre mondiale. Vous êtes le chef de l'OTAN ou du Pacte de Varsovie. Le micro est votre adversaire. Vous contrôlez le déroulement et les conséquences du grand conflit par vos décisions stratégiques.

WATERLOO
Cass. 8477 **119 F**
Revivez la très célèbre bataille de Waterloo ! Vous êtes Wellington et devez diriger votre armée vers la victoire. Un bon wargame.

WORLD WAR III
Cass. 8185
LE Wargame de l'AMSTRAD. Déplacez vos troupes, regroupez-les, organisez votre tactique et attaquez l'ennemi. Seuls les meilleurs deviennent fins stratèges !!!

LES JEUX DE ROLE

C'est un jeu où l'on peut redéfinir la force, le caractère et les différentes attitudes des personnages du jeu.

TYRAN
Cass. 8183 **139 F**
Jeu de rôle et d'aventure. Vous devez trouver un objet mystérieux dans un labyrinthe de pièces. Vous guidez 6 personnes. Nombre de pièges vous sont tendus. Parviendrez-vous à les déjouer ?

LES JEUX DE SOCIETE

Comme leur nom l'indique, ils se jouent à plusieurs ou contre l'ordinateur : une des applications les plus passionnantes de l'informatique.

CLUEDO
Cass. 8020 **195 F**
Réplique exacte du célèbre jeu de société, ce logiciel très bien adapté vous permettra de revivre pleinement l'ambiance des plus extraordinaires enquêtes policières.

MILLE BORNES
Cass. 8358 **149 F**
Logiciel du célèbre jeu de société MILLE BORNES. Se joue contre l'ordinateur. Il faut essayer de parcourir la distance maximum sans incident de parcours tels que la crevaison, la panne sèche et parvenir à bloquer votre adversaire.

MONOPOLIC
Cass. 8362 Disq. 8102
Logiciel du célèbre jeu de société MONOPOLY. Se joue à 2 ou 4 joueurs. Le micro peut vous servir de partenaire ou tenir la banque. MONOPOLIC est un jeu familial par excellence.

LE PENDU
Cass. 8680 **99 F**
L'un des plus célèbres jeux d'AMSTRAD. Chacun sait jouer à ce jeu. Il comprend 200 mots de vocabulaire et vous pouvez rajouter les autres. A jouer en famille à partir de 5 ans.

PLAYBOX
Cass. 8328 **160 F**
Jeux de réflexion de 7 genres différents. Mission, hold-up, Chasse au trésor dans la salle des coffres, Poker, Awari, Jack Pot, Mastermind. Très amusant en famille.

POKER
Cass. 8068 **139 F** Disq. 8070 **195 F**
Ce jeu de poker vous offre deux possibilités. Poker vrai ou poker découvert. Essayez de gagner le plus d'argent possible. Plusieurs niveaux de difficulté.

SAMANTHA FOX
Cass. 8556 **90 F** Disq. 8140 **135 F**
Un STRIP-POKER hors du commun. Pour déshabiller SAMANTHA, vous devrez jouer très serré ! Le bluff est votre meilleur atout. Le graphisme représentant SAMANTHA vous coupera la souffle.

SCRABBLE
Cass. 8356 **220 F** Disq. 8357 **329 F**
Logiciel du jeu SCRABBLE en français. Il vous permet de jouer en famille jusqu'à 4 joueurs. Près de 10.000 mots de vocabulaire, vous pourrez également vous mesurer au micro ou simuler plusieurs joueurs. Vous pourrez alors leur attribuer des niveaux différents.

LE TOUR DU MONDE EN 80 JOURS
Cass. 8388
Jeu d'aventure tiré du roman de Jules VERNE. Vous êtes Philéas FOGG et vous voilà parti sur les chemins de l'aventure. Personnages insolites, bruitages amusants, cartes coloriées, décors remarquables pour un logiciel qui plaira aussi bien aux parents qu'aux enfants.

TRIVIA
Cass. 8390 **185 F** Disq. 8391 **245 F**
Jeu éducatif de questions/réponses. Se joue de 2 à 4 joueurs. Testez vos connaissances sur les sujets suivants : histoire, géographie, divertissment, sport et loisir, art et littérature, science et nature.

CINE CLAP
Cass. 0000 **135 F** Disq. 0000 **195 F**
Le cinéma vous passionne ? Ce logiciel va vous permettre de tester vos connaissances cinématographiques. Retrouvez les titres, les réalisateurs ou les acteurs principaux. Un logiciel qui utilise les deux faces de la disquette.

COMPILATIONS

CASSETTE "50"
Cass. 8903 **139 F**
Un logiciel qui vous offre pas moins de 50 jeux différents. Arcade, société, simulation, etc... A conseiller à tous les amateurs de compilation.

DISK "50"
Disq. 8196 **200 F**
50 jeux différents sur une seule disquette ? Principalement des jeux de réflexion, de société, tel Othello, jeux de cartes, etc... A ce prix, difficile de trouver mieux.

COMPUTER HITS 6
Disq. 8442 **195 F**
Deux jeux d'aventure arcade et quatre jeux d'arcade remplissent cette disquette. Il y en a vraimeent pour tous les gouts. A ce prix, il n'y a vraiment pas à hésiter.

COMPUTER HITS 10
Cass. 8441 **165 F**
10 jeux d'arcade sur cassette. Des jeux types traditionnels du genre de Punch, Donkey Kong, Chubic Egg, etc... Intéressant pour le prix.

PACK 1955
Disq. 8432 **229 F**
Sur une disquette, deux jeux très connus : The way of the exploding fist (jeu de karaté) et Fighting Warrior (un pasionnant jeu de guerre).

FOUR PACK
Disq. 8644 **195 F**

GOLD HITS
Cass. 8462 **120 F** Disq. 8264 **180 F**
Quatre super jeux réunis dans une compilation pour la plus grande joie de tous : Raid, Beach Head II, Supertest et Alien 8. Pour un prix vraiment bas, c'est une compilation à posséder.

4 JEUX AMSTRAD
Disq. 8311 **220 F**
Ce logiciel regroupe quatre jeux pour AMSTRAD : Force 4, Mission Detector, Stress et Cobra.

THE MILLION I
Cass. 8386 **78 F** Disq. 8387 **118 F**
Compilation de 4 jeux sur 2 cassettes ou une disquette. Ces 4 jeux ont été vendus au million d'exemplaires, ce qui est, sans doute, le record. Il s'agit de Beach Head, Jet Set Willy, Decathlon et Sabre Wulf.

THE MILLION II
Cass. 8018 **120 F** Disq. 8012 **180 F**
Voici la 2e version de They Sold a Million avec à l'affiche Balle de Match, Match Day, Knight Lore et Bruce Lee. Quatre softs sur lesquels il n'y a plus rien à dire.

PACK AMSOFT
Cass. 8126
Une sélection des meilleurs jeux AMSOFT : Amiral Graaf Spee, Fruit Machine, Loopy Laundry, L'Or des Dragons et La Peste Interstellaire. Uniquement sur cassette. C'est pas cher et ça rapporte 6 jeux.

REFLEXION
Disq. 8620 **239 F**
Cette compilation reprend Amstradames et Challenger de Cobra Soft. Si tout le monde connait les jeux de dames, Challenger est un reversi très rapide présentant douze niveaux de difficulté. Il s'agit donc d'une disquette digne de ce nom.

TAKE 5
Disq. 8351
Voici une bonne recette : un doigt de Flight Path 737, un fond de Survivor, deux cuillérées de Moon Buggy, une pincée d'Atlantis mélangé avec House of Usher. Arcade et simulation.

TRIPLE PACK
Disq. 8537 **229 F**
Comme son nom l'indique, ce logiciel vous offre 3 jeux pour le prix d'un seul : Defend or Die, Dopple Ganger ainsi que le Super Sam.

WORKING BACKWARDS
Disq. 8544 **229 F**
Dark Star, Tank Busters et On the Run composent cette compilation. Un mélange de trois jeux différents de bonne qualité.

LES EDUCATIFS

Le but du logiciel éducatif est de constituer une aide à un enseignement scolaire ou universitaire. Contrairement à ce qui a pu être dit, l'AMSTRAD présente maintenant un choix très diversifié de logiciels scolaires, pour tous les niveaux.

ALGEBRE
Cass. 8134 **225 F**
Logiciel éducatif créé par VIFI Nathan qui permettra à tous les élèves de 4e et de 3e d'améliorer leurs connaissances en algèbre. Nombreux problèmes et exemples.

ATTRAPE-MOTS
Cass. 8270 **149 F**
Quelles sont ces lettres qui se baladent à l'écran ? Une indication vous est donnée, alors reconstituez vite le mot. Huit niveaux en fonction de la longueur du mot. Un bon éducatif pour les jeunes enfants .

AUTOMEC
Cass. 8663 **160 F**
Apprenez, grâce à ce logiciel, à mieux connaître votre voiture. Un bon utilitaire qui vous permettra de savoir comment est fait votre véhicule ou pour certains de faire naitre une vocation. Un rapport qualité/prix intéressant.

ANATOMIE
Cass. 8405 **149 F**
Ce logiciel éducatif présenté sous forme de jeu permettra aux jeunes et aux moins jeunes de connaitre le corps humain. Un graphisme fort sympathique et la simplicité d'emploi font de ce logiciel un bon éducatif.

BALLADE OUTRE-RHIN
Cass. 8002 **195 F** Disq. 8052 **295 F**
Logiciel éducatif d'allemand. Sur le thème du célèbre "Alice au pays des merveilles", les élèves de 3e et 4e pourront améliorer leurs connaissances et avoir ainsi le réflexe de la langue allemande.

BALLADE AU PAYS DE BIG BEN
Cass. 8409 **195 F** Disq. 8429 **295 F**
Idem OUTRE-RHIN mais en anglais.

ANIMAL, VEGETAL, MINERAL
Cass. 8005
Jeu éducatif qui concerne les petits enfants de 4 à 7 ans. Apprend à reconnaitre les animaux et les plantes principalement en posant des questions. Un des logiciels éducatifs les plus demandés.

CAMELEMATHS
Cass. 8286 **149 F** Disq. 8287 **195 F**
Le super jeu pour apprendre les maths à partir de 6 ans. Vous attrapez les chiffres papillons avec un caméléon. Idéal pour apprendre les additions, les soustractions, et les multiplications.

CAMALEMOTS
Cass. 8288 **149 F** Disq. 8289 **195 F**
Jeu éducatif à partir de 6 ans pour apprendre l'alphabet, la composition des mots, jouer au pendu et compter les points. C'est le jeu d'adresse le plus performant dans les éducatifs.

CARA
Cass. 8291 **149 F**
Logiciel éducatif pour apprendre le calcul aux enfants du cours élémentaire à la sixième. 9 niveaux de difficulté en fonction du nombre de calculs, du temps de calcul et d'un nombre de chiffres.

CARTE D'EUROPE
Disq. 8132 **225 F**
Connaissez-vous les 27 pays qui forment l'Europe ? Connaissez-vous au moins 13 fleuves ? Ce logiciel va vous y aider. Conçu par VIFI Nathan, c'est surement une référence à retenir. Niveau 1er cycle.

CIRCULATION SANGUINE
Cass. 8240 **169 F**
Du même auteur qu'ANATOMIE et conçu sur le même principe, apprenez en vous amusant les secrets du système sanguin. Un bon jeu éducatif pour améliorer nos connaissances.

CODE DE LA ROUTE
Cass. 8294
Ce jeu vous initie aux panneaux du code de la route avec questions et réponses. Idéal pour les enfants et les parents qui veulent réviser leur code.

COURS DE BASIC
Cass. 8014 **145 F**
Il ne s'agit plus d'un initiation mais d'un véritable cours. Ce logiciel aura certainement une place parmi les utilitaires des programmeurs débutants pour qui le basic est encore source d'ennuis.

COURS DE PIANO
Cass. 8667 **145 F** Disq. 8668 **185 F**
Transformez votre ordinateur en professeur de piano ? C'est possible grace à ce logiciel simple à utiliser qui vous permettra de prendre le premier contact avec cet instrument fabuleux.

COURS DE SOLFEGE 1
Cass. 8401 **250 F** Disq. 8402 **290 F**
Apprenez de façon facile la lecture des notes en clé de Sol ou Fa (cours et exercices), la durée en temps réel ou à reconnaitre les notes. Premiers pas vers le solfège.

COURS DE SOLFEGE 2
Cass. 8665 **250 F** Disq. 8672 **290 F**
Cette suite du premier cours vous permettra de connaitre les altérations et l'utilisation de la gamme. Toutes les explications sont écrites à l'écran. Ce logiciel s'adresse à tous ceux qui ont maitrisé la première partie.

COURSE A LA BOUSSOLE
Cass. 8105 **99 F**
Logiciel éducatif pour les enfants de 7 à 13 ans. Permet de comprendre la notion des coordonnées et l'utilisation de la boussole.

LA CUISINE FRANÇAISE
Cass. 8028 **245 F**
Si les idées vous manquent pour votre diner, indiquez à l'ordinateur ce dont vous disposez et il vous indiquera les recette possibles. Très intéresant pour les célibataires en manque d'idées.

DACTYLOGRAPHIE PITMAN
Cass. 8624 **149 F**
La méthode PITMAN vous apprend la dactylographie. Elle s'adresse aussi bien aux débutants qu'à ceux qui ont besoin d'un peu d'entrainement. La meilleure méthode pour apprendre vite et bien.

EDUCATIF 1 CASSETTE
Cass. 8306 **160 F**
Ce logiciel est destiné à tous ceux qui doivent perfectionner leur orthographe. Il doit apporter une progession sensible de la réussite au fil des exercices. 60 dictées.

EDUCATIF 1 DISQUETTE
Disq. 8307 **220 F**
Cette disquette comporte 4 programmes éducatifs. Mathématique et orthographe sont à l'honneur : dictées, terminaisons et pluriel des noms, écriture des nombres, etc... Un bon logiciel pour les enfants à partir de 7 ans.

EDUCATIF 2 CASSETTE
Cass. 8308 **160 F**
Ce logiciel doit permettre d'acquérir définitivement les règles relatives au pluriel des noms ainsi que les règles de terminaisons des mots.

EDUCATIF 2 DISQUETTE
Disq. 8309 **220 F**
3 éducatifs sur 1 disquette. Exercice de calcul mental pour tous les niveaux. Apprenez à résoudre des problèmes d'algèbre et de géométrie dans le plan et enfin testez vos connaissances et celles de vos amis sur l'histoire. Créez vos propres questionnaires.

EDUCATIF 3 CASSETTE
Cass. 8586 **160 F**
Ce programme comprend 2 éducatifs. 1°) il permet aux enfants d'apprendre à lire et écrire correctement les nombres ; 2°) l'ordinateur fabrique des mots. A vous de les retrouver. A partir de 7 ans. 10 niveaux de difficulté.

EDUCATIF 3 DISQUETTE
Disq. 8607 **220 F**
Un éducatif pour apprendre les tables de multiplication et mieux comprendre la numérotation décimale. Apprendre à lire l'heure et à manipuler une pendule, connaitre plus de 20 règles se rapportant aux débuts des mots. A partir de 7 ans.

EDUCATIF 4 CASSETTE
Cass. 8587 **160 F**
Un logiciel éducatif pour apprendre et s'exercer au calcul mental. Sous une forme très attrayante, il vous propose deux jeux différents pour tous les niveaux.

EDUCATIF 5 CASSETTE
Cass. 8588 **160 F**
Grace à cet éducatif, les élèves des classes de 4e, 3e et seconde vont pouvoir apprendre à résoudre des problèmes d'algèbre et de géométrie dans le plan. Facile d'emploi.

EDUCATIF 6 CASSETTE
Cass. 8036 **160 F**
Ce logiciel est basé sur des exercices de vocabulaire. Les exercices proposés sont essentiellement pratiques. Ils permettent à l'élève d'acquérir une connaissance plus précise et plus étendue du vocabulaire. Niveau 6e et 5e.

EDUCATIF 9 CASSETTE
Cass. 8608 **160 F**
A) Ce programme permet aux enfants d'apprendre à lire l'heure ainsi que les diverses manipulations de la pendule.
B) La deuxième face de la cassette s'adresse aux enfants de 8/9 ans. Ce programme porte sur le début des mots. Plus de 20 règles différentes.

EDUCATIF 10 CASSETTE
Cass. 8609 **160 F**
2 programmes sur cette cassette. Apprenez les tables de multiplication avec rapidité et facilité ainsi que la numérotation décimale. Présenté sous forme de jeu, il ne lassera pas l'élève. A partir de 7 ans.

EQUATIONS 2E DEGRE
Disq. 8098 **225 F**
Ce logiciel s'adresse à tous ceux qui ont encore quelques difficultés à résoudre ce genre d'équations. Un programme bien conçu qui rendra de nombreux services (cours, révisions, etc...)

EQUATIONS/INEQUATIONS
Cass. 8080 **195 F**
A partir de la 3e, ce logiciel vous permettra de connaitre et de mettre en application les règles qui se rapportent aux équations et inéquations. programme d'un très bon niveau.

INITIATION AU BASIC, 1er pas
Cass. 8075 **198 F**
Manuel de basic avec deux cassettes d'autoformation. Ce logiciel fait par AMSTRAD est l'ouvrage indispensable pour que le débutant puisse apprendre sans peine le basic. Uniquement sur cassette.

HISTOQUIZZ
Cass. 8336 **169 F**
Logiciel éducatif d'histoire. Testez vos connaissances en famille. Il peut se jouer à 4 joueurs. Vous pouvez également créer vos propres questionnaires sur le cinéma, la géographie ou sur l'histoire. Il suffit de choisir cette option.

KIM
Cass. 8341 **139 F**
Logiciel éducatif pour controler votre mémoire. Il faut : indiquer le nombre de fois où une figure apparait, trouver la figure qui manque, repérer la figure ajoutée, réagir vite à une question posée sur les figures, etc...

L'ARDOISE MAGIQUE
Cass. 8099
Logiciel éducatif pour les jeunes enfants de 3 à 6 ans. Apprends à dessiner les lettres et les chiffres à l'aide d'un crayon magique, en l'occurence le joystick ou le clavier.

L'HORLOGER 1
Cass. 8101 **99 F**
Logiciel éducatif pour apprendre à l'enfant de 4 à 9 ans à écrire l'heure. Très bien fait.

L'HORLOGER 2
Cass. 8103 **99 F**
Suite l'HORLOGER 1. Des notions plus complètes sont introduites sous forme de jeux. De 7 à 12 ans.

LA FRANCE
Cass. 8325 **149 F** Disq. 8326 **195 F**
Apprenez la géographie de la France. Ce logiciel éducatif est excellent à partir de la 6e, très bonne documentation sur la population, les départements, le nom des habitants. 108 villes et 60 cours d'eaux.

LE GEOGRAPHE
Cass. 8107 **149 F**
Jeu éducatif pour les enfants de 7 à 15 ans. Un bon moyen d'apprendre la géographie du monde. Ce logiciel, fait par AMSOFT, a un rapport qualité/prix imbattable.

LE MONDE
Cass. 8360 **149 F**
Apprends la géographie sur une carte du monde : villes, fleuves, pays. A partir de 8 ans.

LETTRE MAGIQUES
Cass. 8115 **99 F**
Logiciel éducatif pour apprendre les lettres. Developpé par AMSTRAD. Un petit crocodile et des petits poissons tracent des lettres que l'enfant doit reconnaitre. 3 à 6 ans.

MACHINE CODE TUDOR
Cass. 8346
Deux cassettes pour s'initier au langage machine de l'AMSTRAD. 35 leçons avec leurs exercices d'application, un simulateur explicatif. Toutes les instructions du processeur Z80. Un problème : le manuel est en anglais.

MATHS SECOND CYCLE
Disq. 8692 **290 F**
Un logiciel de mathématiques pour les élèves à partir de la seconde. Equations 2e degré, courbe Y=F(X), intégrales et suites récurrentes. Nombreux exemples et exercices.

MICRO GEO
Cass. 8354 **149 F** Disq. 8584 **195 F**
Jeu éducatif entièrement graphique. Vous devez associer les capitales avec leur pays respectif. Des cartes graphiques vous permettent de retenir l'emplacement des capitales et vous devez faire atterir un avion dessus.

NOMBRES MAGIQUES
Cass. 8141 **99 F**
Jeu éducatif de chez AMSTRAD. Réservé aux petits (3 à 5 ans), il apprend à compter et à reconnaitre les chiffres sous forme de petits jeux très distrayants.

PLANETE BASE
Cass. 8372 **169 F**
Jeu éducatif sur les numérotations de base. Numérus, le héros, ne se nourrit que de fruits rouges mais sur sa planète, il n'y en a pas. Il faut alors aider Peppo, son ami, qui échange d'autres fruits contre les fruits rouges. Pour les élèves de 4e et de 3e.

REVISION MATHS DU BAC
Cass. 8618 **390 F**
Ce logiciel très complet reprend toutes les maths de terminale. Bien fait, il vous posera des questions susceptibles de vous être posées à l'examen. Un regret toutefois, n'existe qu'en cassette.

SQUELETTE
Cass. 8444 **149 F**
Educatif sur les différents composants du squelette. Devrait plaire aux amateurs de sciences naturelles et aux écoliers qui ont le squelette au programme.

UNION PACK
Disq. 8548
Logiciel pour apprendre l'anglais. Beaucoup plus élémentaire que "Voyage au pays de Big Ben", il satisfera les débutants qui n'ont aucune notion d'anglais.

LES COMPOSITEURS MUSICAUX

Ils transforment, d'une part, votre micro en instrument de musique et, d'autre part, permettent de vous initier ou de vous perfectionner à la composition musicale à une ou plusieurs voix.

AMSTRADIVARIUS
Cass. 8403 **145 F** Disq. 8671 **185 F**
Logiciel éducatif. Transformez votre Amstrad en synthetiseur polyphonique à 3 voies. Perf. remarquables si vous voulez le coupler à une chaine hifi.

AMSTRADEUS
Cass. 8550 **390 F** Disq. 8551 **490 F**
Grâce à cet utilitaire de création musicale, faites jouer La Symphonie Fantastique à votre ordinateur préféré. Facile d'emploi, il fera surement de vous le Mozart des temps modernes.

MAESTRO
Disq. 8016 **390 F**
Grâce à MAESTRO, vous allez devenir le Jean-Michel JARRE du CPC. Un logiciel bien fait qui indique de façon permanente la manière d'écrire vos mélodies. Une notice claire en français accompagne le logiciel.

MUSIC COMPOSER
Cass. 8135 **195 F**
Logiciel anglais de musique. Transforme votre micro en synthétiseur. L'un des meilleurs du genre, toutefois, le manuel détaillé en anglais en refroidira plus d'un.

MUSICORE
Cass. 8137 **149 F** Disq. 8583 **195 F**
Logiciel musical. Transforme votre micro en synthétiseur musical à deux voies. Il est possible alors de raccorder votre AMSTRAD à votre chaine hifi et de sauvegarder vos partitions sur cassette ou disquette.

LES LOGICIELS ESOTERIQUES

Le domaine est vaste. Thèmes astraux, biorythmes, loto, tiercé. Des idées pour faire fortune ou vous distraire à base de calcul de probabilité ou de thèmes astraux.

ASTRO
Cass. 8404 Disq. 8501
Utilitaire d'astrologie. Après quelques questions que l'ordinateur vous aura posées, vous connaitrez de façon claire et précise votre thème astral ainsi que son interprétation.

ASTROSCOPE
Cass. 8639 **169 F**
Entrez date, lieu de naissance, heure, etc... et ASTROSCOPE vous donnera en quelques instants votre thème astral. Rapport qualité/prix intéressant pour un logiciel bien fait.

BIORYTHMES
Cass. 8279 **149 F** Disq. 8280 **240 F**
Logiciel qui calcule vos courbes de bioryhtmes. Adaptez ainsi vos efforts en fonction de votre courbe propre qui est définie par votre date de naissance. Permet de connaitre vos courbes à l'avance. Très utile.

CHIROLOGIE
Cass. 8557 **169 F**
Jeu d'étude des lignes de la main. Une fois mesuré vos lignes, vous les affichez sur l'écran et l'ordinateur vous donne vos traits de caractère correspondants.

ERE DU VERSEAU
Disq. 8228 **240 F**
Ce logiciel très bien documenté établit à partir de coordonnées de naissance un thème astral. Il délivre l'interprétation planète par planète et explique la dominante de la personnalité. Un guide vraiment très précieux

GRAPHOLOGIE
Cass. 8331 **169 F** Disq. 8332 **220 F**
Ce logiciel permet, à partir des caractéristiques d'une écriture, de tracer un portrait psychologique du scripteur. Il a été fait par un psychologue qui analyse les écritures depuis plus de 20 ans. Très instructif.

LOTO
Cass. 8345 **149 F** Disq. 8420 **220 F**
Logiciel pour faire fortune. Reprend les résultats du Loto depuis l'origine, établit ensuite des probabilités. Vous pouvez le réactualiser régulièrement en introduisant les derniers résultats.

LE YI KING
Cass. 8582
Utilitaire astrologique. Le Yi-King est l'oracle chinois. Il répond à vos problèmes familiaux, affectifs, financiers, etc... Il vous conseille sur ce qui est bon ou mauvais pour vous. Très utile pour ceux qui veulent connaitre l'avenir.

LOGICIELS DE GESTION FAMILIALE

Des aides pour tenir la maison, vos comptes bancaires, gérer votre budget, tenir votre répertoire d'adresse.

CARNETS D'ADRESSE
Cass. 8467 **149 F**
Un utilitaire bien pratique pour tous ceux qui n'ont pas envie d'utiliser une gestion de fichiers. Masque de saisie déjà créé et tri paramétable rendent ce soft très facile à utiliser.

AM LETTRES
Cass. 8001
Traitement de texte pour créer vos lettres et documents sur 40 ou 80 colonnes. Simple d'emploi, il permet pratiquement tout.

BANQUE
Cass. 8466 Disq. 8464
Utilitaire de gestion bancaire. Tenez vous-même vos comptes de façon simplifiée. Débit, crédit sur plusieurs types de comptes. Mise à jour et solde sont obtenus de façon claire. Utile à toute la famille.

BUDGET FAMILIAL
Cass. 8465 **149 F** Disq. 8463 **189 F**
Utilitaire destiné à la famille, il vous permettra de tenir un livre des écritures avec vos rentrées et vos sorties d'argent, ainsi qu'un journal de banque. Les écritures sont conservées et peuvent être mensualisées ou annualisées.

GESTION DOMESTIQUE
Cass. 8002 **200 F** Disq. 8699 **245 F**
Cette gestion familiale permet entre autre de gérer 10 comptes divisés en 30 postes, fournit des statistiques, traite les prélèvements automatiques, etc... Un logiciel bien utile pour connaitre à tout moment l'état de son compte.

GESTION DE FICHIERS
Cass. 8069 **190 F** Disq. 8071 **245 F**
Une gestion de fichiers pour CPC. Il est possible grace à ce logiciel de créer 19 rubriques (ou champs) de 50 caractères (ou enregistrements). La capacité du fichier est en fait simplement limitée par la capacité disquette. Très simple d'emploi.

GESTION FAMILIALE
Cass. 8284 **170 F** Disq. 8285 **220 F**
Logiciel fait par CORE. Permet la gestion familiale et bancaire. Muni d'un tableur performant, il est très rapide d'exécution.

MULTIGESTION
Cass. 8131 **195 F** Disq. 8133 **245 F**
Toute gestion familiale, bancaire, financière. Ce logiciel est intégré à un tableur électronique qui vous donne vos relevés de comptes mensuels ou annuels. Multigestion est le meilleur logiciel de budget familial.

LOGICIELS GRAPHIQUES

Ce sont des aides à la création de dessin sur ordinateur. Ils peuvent avoir une fonction artistique ou industrielle. Certains travaillent en mode haute résolution.

DAO
Cass. 8027
Dessin Assisté par Ordinateur. Ce logiciel génère des fonctions graphiques qui vous permettent de dessiner sur votre écran. Vous sauvegardez ensuite les dessins que vous pourrez reintroduire dans vos programmes.

DR DRAW
Disq. 8698 **649 F**
Ce logiciel de création graphique, réalisé par Digital Research va enfin résoudre vos problèmes de dessin sur PCW. Un programme d'un très haut niveau. Notice en anglais.

GRAPH-X
Disq. 8198 **249 F**
Un logiciel de DAO aux performances exceptionnelles. Il permet de dessiner dans les 3 modes écran et par rapport à d'autres logiciels, un petit plus : il permet de positionner exactement les figures préenregistrées. Notice de 30 pages fournie.

GRAPHTRIC
Cass. 8604 **180 F**
Logiciel utilitaire transformant les équations en courbes correspondantes en 3D. Vous pouvez alors réutiliser ces graphiques en les sauvegardant pour un autre programme.

LORIGRAPH
Cass. 8428 **210 F** Disq. 8594 **340 F**
Logiciel de création graphique de nouvelle génération, écrit entièrement en langage machine. Transforme votre AMSTRAD en un fabuleux atelier de conception graphique : traçage, effaçage, découpe, collage, reproduction, symétrie, etc... sont désormais à votre portée.

MAGIC PAINTER
Cass. 8347 Disq. 8348
Utilitaire en français de dessin. Il permet des sauvegardes sous une forme ultra compacte. Indispensable pour écrire des jeux d'aventure. Un dernier point : une page écran de 16Ko peut être compactée à moins d'1Ko.

SALUT L'ARTISTE
Cass. 8654 **98 F** Disq. 8655 **195 F**
Super logiciel de dessin en français conçu par AMSTRAD pour le 464, 664 et 6128, très facile à utiliser, effets spectaculaires. Un des plus grands succès d'AMSTRAD.

3D SPACE MOVING
Cass. 8485 **295 F** Disq. 8669 **395 F**
Space Moving vous permettra de créer n'importe quelle représentation graphique tridimensionnelle et de la visualiser sous tous les angles. Un aspect ne vous satisfait pas ? Vous pouvez soit le modifier entièrement, soit changer seulement certains points. Professionnels du travail artistique dans l'espace, ce logiciel n'attend plus que vous.

SUPER PAINT
Disq. 8484 **395 F**
Votre joystick vous permettra de créer n'importe quel dessin allant jusqu'aux limites de votre machine. Vous n'aurez plus rien à envier au Mac Intosh puisque vous serez aidé par des menus déroulants et pourrez notamment grossir certains plans afin de les affiner. Votre résultat pourra soit être conservé sur disquette (et éventuellement reprise) soit être imprimé en format A4.

UTILITAIRES DE PROGRAMMATION

Réservés aux programmeurs et aux créateurs, leurs utilisations sont multiples : langage, assemblage, déplombage, etc...

AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR
Cass. 8848 **195 F** Disq. 8850 **295 F**
Connaitre l'assembleur constitue un avantage certain par rapport au banal basic. Mais son apprentissage ne se révèle pas toujours d'une aisance indiscutable. Parmi la multitude des méthodes d'apprentissage, ce logiciel représente le sommet. Achetez le, si vous ne le maitrisez pas au bout de deux semaines, c'est que vous l'aurez fait exprès.

3D MEGACODE
Cass. 8271 **197 F** Disq. 8272 **240 F**
Logiciel utilitaire qui vous offre 48 fonctions supplémentaires sous basic. Il permet également la création et l'animation graphique en 3D de n'importe quelle figure. Un outil dont on peut difficilement se passer. Langage machine.

AMS ASN
Cass. 8273 **290 F** Disq. 8274 **350 F**
L'éditeur micro assembleur le plus vendu. Il vous permet comme tout assembleur de transformer vos programmes machines en codes objets compréhensibles par l'AMSTRAD.

C BASIC COMPILER
Disq. 8695 **649 F**
Les basic AMSTRAD sont des basics interprétés. Or ces langages de très haut niveau sont toujours compilés. C Basic (fourni avec une documentation énorme) est une des versions de ces langages les plus répandus. Ses avantages sont la portabilité, la rapidité d'exécution, la correction globale du programme, la présence de fonctions graphiques.

DAMS
Cass. 8595 **295 F** Disq. 8596 **395 F**
Logiciel utilitaire de type assembleur/désassembleur. Il comprend également un moniteur et permet de faire des programmes en langage machine. Les 3 modules sont co-résidents en mémoire, ce qui facilite leur utilisation.

DEVPACK ASSEMBLEUR
Cass. 8035 **295 F**
Programme de chez AMSTRAD, Devpack est un assembleur/désassembleur/moniteur qui vous permettra de programmer en langage machine.

DB COMPILER
Disq. 0000 **790 F**

HI FONT 64
Cass. 8560
Logiciel qui permet de fournir plusieurs polices de caractères supplémentaires pour les imprimantes qui se branchent sur l'AMSTRAD. En effet, la sortie 7 bits de l'AMSTRAD ne permet que 127 caractères différents.

FORTH KUMA
Cass. 8658
Le FORTH, c'est ce langage révolutionnaire que vous pouvez utiliser grace à ce logiciel. Il comprend un assembleur, un éditeur ainsi que des extensions de langage. Il est fourni avec un manuel anglais.

HISOFT PASCAL
Cass. 8079
Réalisé par AMSOFT, ce langage PASCAL, malheureusement expliqué en anglais et n'existant qu'en cassette, est très puissant et convient idéalement aux programmeurs sur 464

LASER BASIC
Cass. 8545 **295 F**
Utilitaire de programmation idéal pour ceux qui composent des jeux d'arcade ou d'aventure graphique. Nombreuses instructions basiques supplémentaires qui vont jusqu'à la création de sprites. N'existe qu'en cassette.

LOGO FRANÇAIS
Disq. 8344 **220 F**
Logiciel de langage. Accessible aux très jeunes enfants, c'est la traduction en français du DR LOGO de la disquette AMSTRAD.

LOGO KUMA
Cass. 8117
Logiciel éducatif. Ce LOGO est le langage si prisé des enseignants. Vous apprendrez la géométrie de l'exploration grâce à la petite tortue qu'il faudra guider à travers l'écran. Manuel en anglais.

ODD JOB
Disq. 8486 **200 F**
Logiciel utilitaire de gestion de disquette : éditeur, récupérateur, dupliqueur, décodeur, débugger, formateur rapide et permet d'utiliser le drive AMSTRAD.

PASCAL MT+
Disq. 8697 **790 F**
Faites vos programmes en PASCAL grâce à ce logiciel créé par Digital Research. Ce langage informatique vous permet d'accélérer vos programmes sans avoir la complexité de l'assembleur. Pour programmeurs avertis.

RSX CYCLONE II
Cass. 8633 **130 F**
Utilitaire basic qui apporte de nouvelles commandes et de nombreuses possibilités à votre AMSTRAD : sauvegarde rapide à 7 vitesses différentes, lecteur global d'en-tête, chargement et impression de programme Basic sauvegardés.

SPEEDY WONDER
Cass. 8058 **250 F** Disq. 8054 **295 F**
Le Basic de l'AMSTRAD est peut-être rapide, ça ne vous empêchera pas de gagner encore du temps. Ce logiciel lit tout un programme écrit en Basic et vous le traduit en assembleur. Nul besoin de connaitre l'assembleur avec SPEEDY WONDER.

SPIRIT
Cass. 8648 **150 F**
La reproduction de cassette sur disquette n'est pas toujours facile. SPIRIT permet la copie de tout logiciel sans en-tête. utilisable avec Transmat, vous obtiendrez presque tout ce que vous voudrez. Il est toutefois conseillé de connaitre le code machine.

SUPERCOPY
Cass. 8379 **120 F** Disq. 8666 **220 F**
Logiciel utilitaire de recopie d'écran. Il n'est utilisable qu'avec l'imprimante AMSTRAD DMP1. Le programme de super copy vous permet des recopies intégrales d'écran graphique. Très utile pour la programmation de jeux.

SUPERSONIC
Cass. 8677
Ce logiciel nous vient d'un autre monde : celui de la composition musicale d'ambiance. Vous recherchez un bruit d'ascenseur, une voiture qui démarre... SUPERSONIC est fait pour vous. Son mode de programmation est en outre très simple. Adieu les épouvantables fonctions de basic Amstrad suivies de suites numériques insignifiantes.

SUPER SPRITES
Cass. 8901 **145 F** Disq. 8900 **185 F**
La création de sprites était très compliquée. Cet inconvénient est aujourd'hui surmonté avec SUPER SPRITES. Ceux-ci peuvent être de plusieurs couleurs simultanément et peuvent bien sûr être réutilisés dans n'importe lequel de vos futurs programmes.

TASCOPY
Cass. 8449 **170 F** Disq. 8026 **220 F**
TASCOPY permet de faire n'importe quelle copie d'écran en format A4 (21x29,7 cm) ou en poster (2 ou 4 pages A4) sur de très nombreuses imprimantes.

TASPRINT
Cass. 8495 **170 F** Disq. 8496 **220 F**
Disposer des caractères de base de votre ordinateur ne vous suffit peut-être pas. TASPRINT offre aux utilisateurs de CPC cinq polices de caractères supplémentaires (largement commentées) et simples d'accès puisqu'il suffit de suivre les instructions données à l'écran.

TOMCAT
Cass. 8339 **135 F** Disq. 8647 **165 F**
Logiciel de duplication. Pour sauvegarder de cassette à cassette. Programme automatique, très facile à utiliser.

TRANSMAT
Cass. 8443 **150 F** Disq. 8487 **185 F**
Logiciel de décodage. Permet le transfert de cassettes à disquettes. Programmes d'effacement ou de changement de nom.

TURBO DATA BASE TOOL BOX
Disq. 8657 **741 F**
Encore un logiciel de Borland qui vient se greffer sur le TURBO PASCAL. Il s'agit cette fois d'une gestion de base de donnée du type D Base ou Pocket Base. Très facile d'utilisation pour ceux qui connaissent le PASCAL.

TURBO PASCAL 3D
Disq. 8081
Logiciel de langage. Avec plus de 400.000 utilisateurs, le Turbo Pascal est le compilateur le plus utilisé. En un seul programme, vous avez un environnement complet avec compilation directe en mémoire.

TURBO PASCAL + GRAPH 3D
Disq. 8476 **941 F**
Le Turbo Pascal est la version la plus répandue de ce langage dans le monde entier. Avec cette nouvelle version, vous pouvez outre les traitements habituels, exploiter toutes les capacités graphiques de votre micro sans rien perdre ni en rapidité, ni en capacité allant des formes géométriques courantes jusqu'au figures complexes.

TURBO GRAPHIC TOOL BOOK
Disq. 0000 **800 F**
Complement rapidement nécessaire au Turbo Pascal, ce logiciel est un ensemble d'outils divers de programmation, exploitable dans n'importe quel programme que vous créerez, en vous évitant de perdre de nombreuses heures dans les développements. L'accès direct vous effraie par sa complexité, les tris vous inquiètent par leurs lenteurs de procédures, la difficulté de transposition sur un autre ordinateur vous irrite... TOOLBOOK est l'outil qui rendra vos nuits paisibles.

TURBO TUDOR
Disq. 8400 **475 F**
Logiciel éducatif ou comment apprendre sans peine le Turbo Pascal. C'est un cours d'autoformation avec disquette et manuel de 20 pages en français comme pour Turbo Pascal.

U'DOS
Disq. 8392 **380 F**
Logiciel utilitaire. U'DOS est un mini operating system qui permet de gérer facilement des fichiers indéxés, ce qui autorise l'accès direct. D'où économie de mémoire et possibilité d'ouvrir 7 fichiers en même temps. Indispensable pour les programmeurs.

UTILITAIRE DISC
Disq. 8394
Disquette utilitaire. vous permet d'accéder au cœur de la disquette. Lecture pistes et secteurs. Très utile en cas de destruction d'un élément de fichier pour récupérer les données.

ZEDIS II
Cass. 8236 **130 F** Disq. 8234 **165 F**
ZEDIS II est un assembleur et un programme d'édition de code machine accessible à tout utilisateur branché. La connaissance des adresse ROM est toujours d'une grande utilité dans les bidouillages. Ce logiciel très puissant vous dévoilera la totalité des secrets intimes de votre cher ordinateur et ira même jusqu'à vous en proposer l'impression

ZEN
Cass. 8397 **248 F**
Logiciel utilitaire. Assembleur/désassembleur, moniteur, incluant un jeu complet de commandes d'édition. Outil indispensable pour les programmeurs, vous pourrez débugger ou utiliser des étiquettes de longueur indéterminée.

LOGICIELS d'APPLICATION PROFESSIONNELLE

Pour ceux qui souhaitent utiliser leur AMSTRAD dans leur métier. Consultez-nous si vous souhaitez une application verticale telle que, par exemple, la gestion d'un cabinet dentaire, pour laquelle il existe des programmes spécifiques. Nous vous présentons ici les applications horizontales telles que la compta ou la gestion de stock, qui s'adressent à tous les métiers.

AIDE A LA COMPTA
Disq. 8481 **690 F**
Ce logiciel permet la tenue de journaux mensuels de caisse et de banque, ainsi qu'un échéancier qui peut être utilisé en tant que plan de trésorerie, compte d'exploitation, compte de résultat, etc... Très utile.

AMCOMPTA
Disq. 8622 **750 F**
Ce logiciel, sur disquette, permet à tous de tenir sa comptabilité (professionnel ou particulier). Il offre entre autre 5 codes de trésorerie, 50 postes comptables et permet environ 200 écritures/mois.

AMSWORD
Cass. 8275 **290 F** Disq. 8656 **390 F**
Le traitement de texte français d'AMSOFT. D'un usage facile, cependant très complet, il devrait vous permettre sans difficulté de traiter la plupart de vos problèmes d'écriture.

CALCUMAT
Disq. 8675 **450 F**
CALCUMAT est le meilleur tableur graphique destiné aux CPC. Il offre de nombreuses options dont la calculette, le bloc-note, etc.. Vendu avec une importante documentation, le logiciel propose une feuille de calcul de 1024 lignes sur 255 colonnes. Les possibilités mathématiques sont étendues puisqu'elles comprennent les fonctions trigonométriques notamment. L'édition peut se faire sous forme d'histogrammes, de courbes et de camemberts. Calcumat est l'outil professionnel à un prix familial.

COMPTA GENERALE
Disq. 8611 **1690 F**
Destiné aux PME et PMI, ce logiciel de comptabilité vous rendra de nombreux services. Inutile d'être informaticien pour pouvoir l'utiliser. Présenté de façon claire, vous entrez vos données et l'ordinateur se charge pratiquement de tout.

CP GRAPH
Cass. 8023 **195 F**
Logiciel graphique qui fait suite à Multigestion et qui permet de visualiser sous forme graphique d'histogrammes, de camemberts ou d'échelles, les données chiffrées. Très rapide et très bien conçu.

DBASE II
Disq. 8450 **790 F**
Avec le succès incontestable que DBASE II a connu, il est sorti sur la gamme AMSTRAD. Le logiciel idéal pour toute manipulation de fichiers énormes. D BASE II comporte, un langage simple d'apprentissage qui vous permettra de réaliser tout ce dont vous avez pu rêver sans jamais oser le demander. Fourni avec un manuel complet et de très nombreux exemples.

DATAMAT
Disq. 8304 **450 F**
Gestion de fichier professionnel, DATAMAT permet de créer, de modifier, de rechercher, calculer, annuler, trier et imprimer jusqu'à 4000 fiches. Il est utilisable en français et permet de travailler en 80 colonnes. Il permet également la recherche multi critères et le tri des fiches.

DEVIS
Disq. 8629 **1190 F**
L'obtention d'un marché est toujours conditionnée par la présentation d'un devis clair, soigné et financièrement réaliste pour les deux parties. Ce logiciel (vendu avec une notice très explicite) permet d'aboutir à ces résultats sans aucune connaissance informatique particulière. Outre la conception rapide et irréprochable du devis, ce logiciel vous permettra de gérer efficacement les situations de travaux.

DR GRAPH
Disq. 8696 **790 F**
DR GRAPH est un logiciel de représentation graphique, capable d'extraire ses données dans MULTIPLAN. Il est toujours appréciable de pouvoir représenter les données chiffrées sous forme de courbes, de lignes, d'histogrammes divers ou de camemberts. Les manipulations sont aisées puisqu'il suffit d'entrer les valeurs (éventuellement accompagnées de commentaires) puis de choisir ce que l'on souhaite à partir de menus explicites. Ce logiciel est accompagné d'une épaisse documentation dorénavant en français.

AMSCALC
Cass. 8037 **148 F**
Tableur de chez AMSTRAD. Très performant et facile d'utilisation. Il reproduit les graphiques, les impressions et calcule entre les lignes et les colonnes. Très utile pour des usages professionnels.

FACT STOCK CORE
Disq. 8320 **240 F**
Petite facturation intégrée à une gestion de stock. Possibilité de gérer 300 articles. La facture est éditée à votre en-tête à partir des articles du fichier par le programme Stock. Idéal pour les artisans.

FACT STOCK LOGICYS
Disq. 8480 **1690 F**
Compatible avec Alienor, DAMOCLES (puisque c'est son nom) permet de gérer plusieurs fichiers : celui concernant les articles peut contenir une quantité infinie de produits avec toutes les informations s'y rapportant (8 taux de TVA possibles, prix sur 7 propositions dont deux décimales, seuils limites des stocks, etc...) Tous les fichiers sont créés en prévoyant toutes les données susceptibles d'intervenir dans un traitement quelconque. Les fichiers sont ceux des articles, des constantes (codes TVA, taux des remises) et des clients (sans limite numérique). De très nombreux utilitaires sont fournis pour la gestion des réapprovisionnements, inventaires, facturation (plusieurs modèles), la tenue du journal des ventes et de l'échéancier.

GESTION DE FICHIERS LOGYS
Cass. 8257 **200 F** Disq. 8242 **230 F**
LOGYS, société de services et conseils en informatique a réalisé ce gestionnaire de fiches à la fois simple et efficace. Grâce à une organisation judicieuse de vos cassettes, il rend possible la gestion quasi illimitée de vos fiches.

GESTION D'ENTREPRISE
Cass. 8597 **195 F** Disq. 8329 **240 F**
Logiciel fait par CORE. Permet la gestion de 3 comptes : achat, vente, trésorerie. Il permet jusqu'à 150 entrées par poste et la ventilation TVA et mode de règlement. Bien adapté à une petite entreprise.

INTEGRE I
Disq. 8460 **490 F**
Ce logiciel, destiné à la série CPC, regroupe les fonctions d'agenda, de carnet d'adresses, de gestion domestique, de gestion de ...thèque et de traitement de texte. Le lancement du programme nous conduit à un menu où nous choisissons le logiciel désiré. Malgré quelques petits défauts (sur la longueur du texte à saisir : 1 page), ce logiciel intéresse particulièrement tous ceux qui ont besoin d'ordonner leurs innombrables documents.

LA CORBEILLE
Disq. 8714
Les personnes investisant en bourse sont de plus en plus nombreuses. Mais la bourse n'est pas pour autant devenue un phénomène simple. Avec ce logiciel, vous saurez déterminer ce qui, parmi les SICAV, emprunts d'état, valeurs,... vaut la peine que nous nous y intéressions de plus près. Vous saurez gérer votre portefeuille boursier comme un habitué.

MASTERFILE
Cass. 8688 **198 F** Disq. 8096 **290 F**
La gestion de fichiers de chez AMSTRAD existe désormais en cassette et disquette. Jusqu'à 500 fiches, recherches multi-critères, indexages, etc... Une gestion de fichiers bien faite et rapide à mettre en route, facile à utiliser.

MASTERCLAC SEMAPHORE
Disq. 8470 **290 F**
Entièrement écrit en langage machine, ce tableur a une capacité de 7000 cases et jusqu'à 230 colonnes ou lignes. Précision 8 bits en virgule flottante. Il peut mémoriser jusqu'à 99 formules de 75 caractères.

MICROSCRIPT
Cass. 8431 **241 F**
Super logiciel de traitement de texte en anglais. Une calculatrice 4 opérations est intégrée au logiciel. Idéal pour la construction de tableaux veticaux ou horizontaux. MICROSCRIPT, un bon logiciel pour les rapports financiers.

MULTIPLAN
Disq. 8446 **499 F**
Tableur mondialement célébré, développé par Micro Soft pour IBM et APPLE. Il vous permet de réaliser très vite et de présenter sous forme de tableaux les calculs les plus complexes. L'intérêt essentiel est lorsque vous souhaitez étudier plusieurs hypothèses.

POCKET BASE
Disq. 8122 **700 F**
Ce logiciel de la société Micropro est une gestion de base de données. Ses arguments : vitesse, précision et facilité. Vous refusez de plonger dans un langage informatique, ce logiciel vous est destiné. Des menus très clairs vous indiqueront progressivement tout ce que vous devrez faire pour saisir à tout moment des fichiers volumineux. De plus, ce logiciel est compatible avec toute la gamme Pocket.

POCKET CALC
Disq. 8124 **450 F**
Ce logiciel compatible avec toute la gamme Pocket fonctionne sur le CPC 6128 et sur les PCW. Il permet, grâce à des menus explicites, de réaliser des feuilles de 618 cellules au plus, destinées à n'importe quel usage puisque les fonctions s'étendent jusqu'aux logarythmes et fonctions exponentielles. De nombreuses autres possibilités font de ce logiciel un produit à connaitre.

POLY FICHIERS
Cass. 8038 **195 F** Disq. 8040 **245 F**
Qui n'a pas besoin d'un fichier ? Ce logiciel puissant (puisque ses capacités sont celles de la machine) est extrêmement simple d'utilisation. Quelques minutes vous suffiront pour le maitriser. En outre, vous pourrez imprimer vos documents sur n'importe quelle imprimante et quelque soit leur format d'origine puisque tous les paramètres ne dépendent que de vos besoins.

TASWORD + MAILMERGE
Disk. 8472 **340 F**
TASWORD + MAILMERGE c'est le mariage réussi d'un excellent traitement de texte et d'un logiciel de mailing. Mais c'est aussi un logiciel de la série TAS (donc compatible avec les autres). Destiné au 6128, vous pourrez créer des documents de 60 pages avec des possibilités étendues de pagination et de présentation (justification de textes, paragraphes, lignes, recherche de mot, fusion de textes, soulignement...) tout en personnalisant vos documents selon les différentes destinations. Un excellent logiciel d'initiation.

TASWORD
Disq. 8448 **290 F**
N'importe qui peut utiliser ce traitement de texte sans crainte. Vous tapez votre texte (pouvant aller jusqu'à près de 30 pages) sans vous soucier des coupures des mots puisque vous aurez préalablement désigné le format désiré (en appuyant tout simplement sur des touches indiquées par menus). Vous serez entièrement pris en main et n'aurez qu'à suivre le menu général. Un excellent logiciel pour 464 et 664.

TEXTOMAT
Disq. 8385 **450 F**
Logiciel de traitement de texte professionnel. Facile d'utilisation, il permet la tabulation, la recherche, le remplacement, l'insertion, la manipulation de paragraphes, le calcul, les accents, etc... Il est équipé d'un module permettant la gestion de tout type d'imprimante.

WORDSTAR
Disq. 8651 **890 F**
Ce traitement de texte profesionnel est reconnu comme le standard mondial en la matière et ses chiffres de ventes le confirment quotidiennement. Exploitable sur 6128 et PCW, il offre l'avantage de faciliter le publipostage. Tandis qu'à l'écran, vous verrez exactement ce que vous obtiendrez sur l'imprimante, le sous-programme de mailing vous permettra de personnaliser vos circulaires, de créer des documents officiels et d'éditer autant d'étiquettes par destinataire que vous le souhaiterez.

LOGICIELS DE CALCUL

Aide aux mathématiques pour étudiants ou scientifiques.

AMXCALC
Cass. 8455 **190 F** Disq. 8456 **290 F**
C'est une nouvelle approche du tableur sur ordinateur qui vous permettra de résoudre vos problèmes de gestion ou de vous initier à un outil très utile en informatique. Simple et agréable d'emploi.

AMX FONCTION
Cass. 8454 **190 F** Disq. 8459 **290 F**
AMX FONCTION est un outil mathématique qui permet de tracer des courbes planes et des surfaces. Le système des menus interactifs rend son utilisation et la manipulation très aisées.

AMX GRAPH STAT
Cass. 8457 **190 F** Disq. 8458 **290 F**
Ce logiciel utilitaire permet à partir d'un certain nombre de données, le tracé de courbes, histogrammes ou camemberts. Très utile pour ceux qui utilisent un tableur.

LOGICIELS POUR PCW

LES JEUX

De nombreux jeux commencent à être édités sur PCW. Ce sont souvent des adaptations de jeux CPC. Toutefois, l'absence de joystick n'arrange pas les choses.

3D CLOCK CHESS
Disq. 8676 **220 F**
Jeu d'échecs pour PCW en 3 dimensions. 3 horloges sont visibles à l'écran. Nombre illimité de niveaux de difficulté. Demandez-nous une démonstration en magasin.

AMSTRAMDAMES
Disq. 8290 **199 F**
Identique à CPC. Voir Jeux de réflexion.

BLOCUS
Disq. 8681 **270 F**
Jeu de stratégie sur PCW. Bloquez votre adversaire en un minimum de coups en déplaçant vos pions comme le cavalier aux échecs. Un jeu rapide et bien fait.

BRIDGE PLAYER 3D
Disq. 8089 **220 F**
Identique à CPC. Voir Jeux de Réflexion.

BATMAN
Disq. 8382 **189 F**
Identique à CPC. Voir Jeux d'Aventure.

COLOSSUS CHESS IV
Disq. 8174 **245 F**
Identique à CPC. Voir Jeux de Réflexion.

FORCE IV
MISSION DETECTOR
Disq. 8152 **199 F**
Compilation de deux jeux CPC. Voir Jeux d'Aventure.

GRAPHOLOGIE + BIORYTHMES
Disq. 8076 **199 F**
Identique à CPC. Voir Esotérisme.

UTILITAIRES de PROGRAMMATION

GENECAR
Disq. 8170 **199 F**
Le PCW n'est pas un ordinateur conçu pour le graphisme à cause des lacunes injustifiées que présente son Basic. La sérieuse maison COBRA SOFT a sorti, avant tout le monde, un logiciel destiné à redéfinir les caractères à votre guise et à pouvoir les utiliser à volonté dans vos propres logiciels.

C BASIC COMPILER
Disq. 8695 **649 F**
Identique à CPC. Voir Utilitaires de programmation.

PASCAL MT+
Disq. 8697 **649 F**
Identique à CPC. Voir Utilitaires de programmation.

UTILITAIRES d'APPLICATION PROFESSIONNELLE

Le grand domaine du PCW qui est en train de se constituer une très importante bibliothèque de professionnels de qualité. La raison première ? Les prix ultra compétitifs de la machine et des logiciels.

ACT 1
Disq. 8701 **805 F**
Logiciel de création de fiches. Ce logiciel permet la création de n'importe quel fichiers avec en-tête de fiche de 10 zones dont 6 paramétrables. Il permet également l'écriture de lignes de renseignements qui peuvent être liées à un agenda. Très simple d'utilisation.

ALIENOR
Disq. 8110 **1050 F**
La comptabilité ALIENOR, compatible avec le logiciel de Facturation/Stock du même éditeur (Logicys) permet la tenue professionnelle de toute véritable comptabilité. Ce logiciel a pour but d'établir les journaux, extraits de compte, balances, compte d'exploitation et le grand livre à partir des saisies illimitées d'écritures comptables. De présentation très soignée et parfaitement clair (menus à l'écran) ce logiciel vous donnera une totale satisfaction.

COMPTA GENERALE BILAN
Disq. 8192 **1175 F**
Pratiquement illimité, ce logiciel vous permet de traiter votre comptabilité de façon simple. Une documentation très complète est fournie. De plus, ce logiciel vous permettra lorsque vous le désirerez d'éditer votre bilan.

D BASE II
Disq. 8450 **790 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

DEVIS
Disq. 8150 **1280 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

DR GRAPH
Disq. 8696 **649 F**
Identique à CPC. Voir Applications Professionnelles.

DAMOCLES FACTURATION STOCK
Disq. 8232 **1690 F**
La Facturation/Stock de LOGICYS adaptée au PCW. Avec ce logiciel,les PMI-PME peuvent gérer leur stock et facturer. La capacité est variable. Toutefois, un 8512 à 2 disquettes est bien préférable que le 8256 pour l'utilisation de ce logiciel professionnel du niveau de ceux que l'on trouve sur les PC.

FICHIER SMART
Disq. 8469 **680 F**
Environ 2000 fiches. Le SMART est très facile d'utilisation. Sélection multi-critères, rapidité d'exécution, il n'a pas la puissance d'un D BASE II mais devrait satisfaire ceux qui débutent.

GESTION DOMESTIQUE LOGYS
Disq. 8699 **245 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

GESTION DE FICHIERS LOGYS
Disq. 8700 **260 F**
Petite gestion de fichiers. Pour une utilisation familiale du PCW. Inutilisable en professionnel.

LIVRE DE BANQUE
Disq. 8468 **680 F**
Ce logiciel, édité par une société dynamique permet de créer quatre comptes bancaires simultanément, conservant tous les renseignements utiles (dates, libellés, dates d'échéances, etc...). La création d'un fichier est d'une simplicité déconcertante et sans rapport avec la qualité du logiciel (procédure par menus).

MULTIPLAN
Disq. 8446 **499 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

POCKET BASE 8256
Disq. 8122 **700 F**
Identique à CPC. Voir Application professionnelle.

POCKET CALC 8256
Disq. 8124 **450 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

QUICK MAILING
Disq. 8166 **790 F**
La solution d'avenir et pour cause : ce logiciel destiné aux PCW affiche des capacités à en faire pâlir plus d'un. Permettant la création d'un fichier clientèle très important (plus de 1500 clients sur une disquette), la finalité première de ce logiciel est de faciliter incontestablement le publipostage (mailing) par des menus simples. Vous pouvez notamment éditer par client autant d'étiquettes que vous le souhaitez et en imprimant seulement ce que vous désirez. Sa base de travail ? N'importe quel document créé sur Locoscript.

WORDSTAR
Disq. 8652 **890 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

UTILITAIRES DE DESSIN

DR DRAW
Disq. 8698 **649 F**
Identique à CPC. Voir Logiciels Graphiques.

LOGICIELS POUR PC 1512

LES LOGICIELS BUDGET POUR LE PC 1512

	PRIX HT	PRIX TTC
WORDSTAR 1512 le logiciel de TTX le plus utilisé	750F	889F
SUPERCALC III un tableur graphique performant	750F	889F
REFLEX la base de données analytique de Borland	835F	990F
SIDEKICK l'utilitaire de bureau le plus vendu dans le monde	330F	391F
COMPTABILITE SAARI une des meilleures comptas pour PC	1980F	2348F
FACTURATION STOCK FASSI idéale pour les PME-PMI	1980F	2348F
PAYE GIPSI une paie très complète jusqu'à 500 personnes	1980F	2348F
FRAMEWORK PREMIOR un intégré qui a déjà fait ses preuves sur d'autres PC	990F	1174F
D BASE II PC un produit qui a contribué au développement de la micro (gestion de fichiers)	990F	1174F
COMPTA LPC une bonne comptabilité de base	950F	1126F
GESTION LPC un ensemble complet comprenant la comptabilité analytique, la facturation et le stock	4200F	4981F
GEM WRITE traitement de texte puissant et rapide	990F	1174F
GEM DRAW programme graphique haute qualité révolutionnaire	990F	1174F
GEM WORD CHART pour organiser la présentation de vos idées	990F	1174F
GEM GRAPH permet de réaliser graphiques, histogrammes à partir de données	990F	1174F
GEM DIARY un agenda + un calendrier + un réveil + un index	990F	1174F
GEM FONT EDITOR modifiez les polices de caractères de GEM	990F	1174F
GEM DRAW BUSINESS LIBRARY une bibliothèque de 46 cadres pour Word Chart	429F	508F
GEM PROGRAMMERS TOOL KIT développeurs, entrez dans le monde de GEM	1990F	2360F
GEM FONTS AND DRIVERS PACK le logiciel de recopie d'écran GEM pour imprimantes	429F	508F

LOGICIELS BORLAND

TURBOPASCAL célèbre version de Pascal par Mr Kahn	995F	1180F
TURBO TUTOR autoformation au Turbopascal	295F	349F
TURBOGAME WORKS outil de programmation pour Turbopascal	595F	705F
TURBO DATABASE TOOLBOX gestion de base de données sous Pascal	595F	705F
TURBO GRAPHIX TOOLBOX création graphique avec Turbopascal	595F	705F
TURBO EDITOR TOOLBOX générateur d'édition pour Turbo Pascal	595F	705F
TURBO JUMBO PACK pack comprenant TP-Tutor-Editor-Toolbox-Graphix	2495F	2959F
TURBO PROLOG version Turbo du langage Prolog	995F	1180F
TURBO LIGHTNING puissant dictionnaire en anglais	995F	1180F
REFLEX WORKSHOP 22 exemples d'applications pour Reflex	695F	824F
REFLEX L'ANALYSTE + REFLEX WORKSHOP	1995F	2366F

LES LOGICIELS CLASSIQUES ET CELEBRES POUR LE PC 1512

LOTUS I, II, III tableur graphique, base de données	4100F	4862F
SYMPHONY tableur, graphique, base de données, traitement de texte, communications	5700F	6760F
D BASE III version française de la célèbre base de données	7950F	9428F
FRAMEWORK II le célèbre logiciel intégré d'Ashtontate	7950F	9428F
EASY traitement de texte de micropro ultra simple	1695F	2000F
MULTIPLAN II version 65 fois plus puissante du célèbre tableur	2790F	3308F
WORD VERSION 2.0 dernière version de ce performant traitement de texte	3990F	4732F
MULTIPLAN II + SOURIS nouvelle version de Multiplan avec sa souris	4390F	5206F

	PRIX HT	PRIX TTC
CHART célèbre logiciel graphique de Microsoft	2990F	3546F
BASOR base de données de Talor	2970F	3523F
LASER PLUS le meilleur programme de Desktop Publishing	4850F	5752F
JENNIFER génère des applications complètes sous D Base III	4950F	5870F
DB REPORT WRITER générateur de rapports pour fichiers D Base III	1450F	1719F
CLICK ART PERSONAL PUBLISHER transforme votre PC en atelier de photocompo	1900F	2250F
SUPER PROJECT superbe gestion de projet en couleurs, compatible avec Supercalc 3	4500F	5337F
TEXTOR le célèbre traitement de texte français	3950F	4684F
OPEN ACCESS II Logiciel intégré professionnel	7900F	9368F
OPEN ACCESS II + LANGAGE DE PROGRAMMATION	9400F	11148F
SUPERCALC 3 version II nouvelle version du tableur intégré	3950F	4684F
SUPER PROJECT PLUS gestion de projets compatible avec Supercalc 3	6900F	8183F
WORD PERFECT version 4.1 traitement de texte haut de gamme	5600F	6641F
EPISTOLE PC traitement de texte complet entièrement français	4400F	5218F
EDILIST gestion de fichiers d'adresse pour Wordstar 2000	695F	824F
WORDSTAR 2000 célèbre traitement de texte de Micropro	5850F	6838F
VERSION BASE PC logiciel français de gestion de bases de données	4950F	5870F
Q ET A logiciel de gestion de données utilisant l'intelligence artificielle	2585F	3065F
INTELLIGENT BACKUP logiciel de sauvegarde disk dur sur disquette	1500F	1779F
THE INSTRUCTOR II apprenez à utiliser votre clavier	490F	581F
PROFESSEUR DOS les commandes du DOS démystifiées	590F	699F
TUTORIAL SET professeur DOS et The Instructor II regroupés	950F	1126F
TYPING INSTRUCTOR cours d'apprentissage à la dactylographie	490F	581F
JAVELIN tableur intégré très puissant - Le produit de l'année aux USA	6950F	8242F
PARADOX base de données utilisant l'intelligence artificielle	7147F	8476F
NORTON UTILITIES V:3.1 la trousse de secours de votre PC	1206F	1430F
R: BASE 5000 base de données très puissante	2990F	3546F
CROSSTALK le standard des logiciels de communication	2281F	2705F
SIDEWAYS pour imprimer les tableaux à l'italienne	678F	804F
PFS FILE + REPORT le plus simple des gestionnaires de fichiers	2051F	2432F

LES LOGICIELS DE JEUX POUR PC

	PRIX TTC
CYRUS II CHESS 12 niveaux de jeux - échecs en 3-D	199F
SUMMER GAMES II participez aux Jeux Olympiques	199F
WINTERGAMES le grand classique des jeux de simulation	199F
ALEX HIGGINS SNOOKER le billard américain	199F
MEAN 18 GOLF jouez au golf en 3-D	199F
PITSTOP II course de voitures	199F
ONE ON ONE jeu d'arcade	349F
PINBALL CONSTRUCTION SET jeu de flipper	349F

	PRIX TTC
SEVEN CITIES OF GOLD jeu d'aventures	499F
ARCHON jeu de réflexion	359F
JEU DE MOTS compilation d'un jeu de **pendu** + Anagramme + Le Mot le plus long	195F
MANAGER jeu de simulation économique	395F
HACKER II jeu d'aventures	250F
JET simulateur de pilotage	580F
ROGUE jeu d'aventures	264F
TEMPLE OF ASHAI jeu d'aventures	363F
TRANSYLVANIA jeu d'aventures	245F

LIBRAIRIE AMSTRAD

Les ouvrages ci-dessous, comme le reste des matériels et logiciels annoncés, peuvent être, soit pris à notre magasin, soit commandés à notre Service Correspondance Express.

TRUCS ET ASTUCES POUR L'AMSTRAD CPC
Micro Application N° 1
C'est le livre que tout utilisateur d'un CPC doit posséder. De nombreux domaines sont couverts (graphisme, fenêtres, langage machine) et des super programmes sont inclus dans ce best-seller (gestion de fichier, éditeur de texte et de son, etc...)
Code 8828 **149 F**

PROGRAMMES BASIC POUR LE CPC 464
Micro Application N° 2
Alimentez votre CPC. Ce livre contient des super programmes, notamment un désassembleur, un éditeur graphique, un éditeur de texte. Tous les programmes sont prêts à être tapés et abondamment illustrés.
Code 8826 **129 F**

LE BASIC AU BOUT DES DOIGTS
Micro Application N° 3
Ce livre est une instruction complète et didactique au basic du micro CPC 464. Il permet d'apprendre rapidement et facilement la programmation (instructions basic, analyse des problèmes, algorythmes complexes). Principaux thèmes abordés : les bases de la programmation, bit, octet, ASCII, instructions du basic, organigrammes, les fenêtres, programmes sur basic plus poussés, le programme et menus. Comprenant de nombreux exemples, ce livre vous assure un apprentissage simple et efficace du basic CPC 464.
Code 8818 **149 F**

AMSTRAD, OUVRE TOI
Micro Application N° 4
Le bon départ avec le CPC 464. Ce livre vous apporte les informations sur l'utilisation, les possibilités de connexion du CPC et les rudiments nécessaires pour developper vos propres programmes. C'est le livre idéal pour tous ceux qui veulent pénétrer dans l'univers des micros avec le CPC 464.
Code 8827 **99 F**

JEUX D'AVENTURES, COMMENT LES PROGRAMMER
Micro Application N° 5
Voici la clé du monde de l'aventure. Ce livre fournit un système d'aventures complet, avec éditeur, interpréteur, routines utilitaires et fichier de jeux ainsi qu'un générateur d'aventures pour programmer vous même facilement vos jeux d'aventures. Avec bien sur, des programmes tout prêts à être tapés.
Code 8824 **129 F**

LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD CPC
Micro Application N° 6
Tout, absolument tout sur le CPC. Ce livre est l'ouvrage de référence pour tous ceux qui veulent programmer en pro leur CPC : organisation de la mémoire, controleur vidéo, les interfaces, l'interpréteur et toute la ROM désassemblée et commentée sont quelques uns des thèmes traités dans cet ouvrage de 700 pages.
Code 8823 **249 F**

LE LANGAGE MACHINE DE L'AMSTRAD CPC
Micro Application N° 7
Ce livre est destiné à tous ceux qui désirent aller plus loin que le basic. Des bases de la programmation en assembleur à l'utilisation des routines système, tout est expliqué avec de nombreux exemples. Contient un programmeur assembleur moniteur et désassembleur.
Code 8822 **129 F**

GRAPHISME ET SON DU CPC
Micro Application N°8
L'AMSTRAD CPC dispose de capacités graphiques et sonores exceptionnelles. Ce livre en montre l'utilisation à l'aide de nombreux programmes utilitaires. Contenu : bases de programmation graphique, éditeur de polices de caractères, "sprites", "shapes" et chaines, représentation multicouleurs, calcul des coordonnées, rotations, mouvements, représentations graphiques de fonction en 3D, DAO (dessin assisté par ordinateur), synthétiseur, miniorgue, enveloppes de son et beaucoup d'autres choses.
Code 8820 **129 F**

PEEKS ET POKES DU CPC
Micro Application N° 9
Comment exploiter à fond son CPC à partir du basic ? C'est ce que vous révèle ce livre avec tout ce qu'il faut savoir sur les peeks, pokes et autres call... Vous saurez aussi comment protéger la mémoire, calculer en binaire.. et tout cela très facilement. Un passage assuré et sans douleur du basic au puissant langage machine.
Code 8821 **99 F**

LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD CPC
Micro Application N° 10
Tout sur la programmation et la gestion de données avec le floppy DD1, le 664 et le 6128. Utile au débutant comme au programmeur en langage machine. Contient le listing du DOS commenté, un utilitaire qui a tous les fichiers relatifs à l'AMDOS avec de nouvelles commandes basic, un moniteur disque et beaucoup d'autres programmes et astuces. Ce livre est indispensable à tous ceux qui utilisent un floppy, un 664 ou un 6128.
Code 8835 **149 F**

MONTAGES, EXTENSIONS ET PERIPHERIQUES Amstrad CPC
Micro Application N° 11
Pour tous les amateurs d'électronique, ce livre montre ce que l'on peut réaliser avec le CPC. De nombreux schémas et exemples illustrent les thèmes et applications abordées comme les interfaces, programmateur d'eprom. Un très beau livre de 450 pages.
Code 8709 **199 F**

LE LIVRE DU CP/M AMSTRAD
Micro Application N° 12
Ce livre vous permettra d'utiliser CP/M sur les CPC 464, 664 et 6128 sans aucune difficulté. Vous y trouverez de nombreuses explications et les différents exemples vous assureront une maitrise parfaite de ce très puissant système d'exploitation qu'est CP/M (300 pages).
Code 8751 **149 F**

DES IDEES POUR LE CPC
Micro Application N° 13
Vous n'avez pas d'idée pour utiliser votre CPC (464, 664 ou 6128)? Ce livre va vous en donner. Vous trouverez de nombreux programmes basic couvrant des sujets très variés qui transformeront votre CPC en un bon petit génie. De plus les programmes vous permettront d'approfondir vos connaissances en programmation. (250 pages)
Code 8832 **129 F**

LIBRAIRIE AMSTRAD

LES ROUTINES DE L'AMSTRAD 464, 664 et 6128 — Micro Application Nº 14
Cet ouvrage essaie de montrer la place importante des routines au niveau de la programmation assembleur. Contenu : description hardware, organisation de la mémoire (RAM et ROM), structure d'un programme basic en mémoire, gestion de clavier, l'écran texte, l'écran graphique, gestion de la mémoire écran, l'unité de cassette, système, tables inverses des instructions du Z80, programmes utilitaires (duplicateur, super dump, etc...), lexique
Code 8791 **149 F**

L'ASSEMBLEUR de L'AMSTRAD — PSI
L'assembleur de l'AMSTRAD s'adresse à vous, possesseurs de CPC 464 et 664, qui avez une bonne pratique du basic et souhaitez programmer votre CPC en langage machine. Vous vous initierez aux principes de l'assembleur du Z80, puis vous utiliserez son jeu d'instruction. De nombreux exemples et exercices sont fournis pour vous aider à programmer aussi facilement en code machine qu'en basic.
Code 8713 **105 F**

LA DECOUVERTE DE L'AMSTRAD 464, 664 et 6128 — PSI
Débutants en informatique ou nouvel acheteur d'un CPC, ce livre propose de vous initier au basic AMSTRAD et d'apprendre à programmer votre micro afin d'utiliser au mieux ses possibilités graphiques et sonores. De nombreux exercices vous aideront à assimiler les mots clés du basic AMSTRAD, les messages d'erreur, etc...
Code 8725 **115 F**

LES EXERCICES BASIC POUR AMSTRAD
PSI - 1er volume
Quoi de mieux qu'un exercice pour se graver en mémoire les multiples instructions et commandes basic AMSTRAD ? Ce livre adopte une démarche progressive et pédagogique. En première partie : énoncé du problème, données en entrée et sortie, analyse. En deuxième partie, solution du problème, variables utilisées, commentaires.
Code 8849 **130 F**

BASIC AMSTRAD 464, 664 et 6128
PSI 2ᵉ volume
Programmes et fichiers, cet ouvrage vous propose de mettre en pratique tout ce que vous savez du basic des CPC grace à des programmes graphiques qui vous feront apprécier la qualité de la haute résolution, des programmes de gestion de fichiers qui vous permettront de réaliser par exemple l'édition d'étiquettes, des jeux qui vous étonneront, des programmes éducatifs.
Code 8851 **95 F**

BASIC Plus, 80 ROUTINES pour AMSTRAD
PSI
Basic Plus vous dévoile les possibilités du synthétiseur de son, le mode graphique haute résolution ou l'animation graphique. Au delà du Basic Amstrad, découvrir Basic Plus.
Code 8825 **100 F**

102 PROGRAMMES pour AMSTRAD — PSI
Apprendre en se distrayant, tel est l'objectif de ce livre. Ces 102 programmes de jeu, qui vous guideront progressivement dans l'exploration du Basic Amstrad. Niveau par niveau, vous assimilerez de nouvelles instructions pour arriver à la maîtrise de votre CPC 464. Tous les programmes contenus fonctionnent également sur le 664 et le 6128. Tous les jeux sont décrits et les programmes analysés ligne par ligne. Afin de faciliter la modification, chaque niveau commence par une présentation pédagogique du jeu d'instructions utilisé. Devenez vite le chef d'orchestre de votre Amstrad.
Code 8805 **120 F**

AMSTRAD EN FAMILLE — PSI
40 programmes en Basic pour la maison. Tous les programmes contenus fonctionnent aussi bien sur le 464 que sur les 664 et 6128. Ce livre est composé de 8 parties : les finances, la pédagogoie, la cuisine, les jeux nationaux, le temps, votre forme, le bricolage... Tous les programmes abondamment commentés sont détaillés dans une analyse ligne par ligne, tandis que leur structure est représentée systématiquement par un organigramme.
Code 8779 **120 F**

SUPER JEUX AMSTRAD — PSI
50 programmes de jeux en Basic. 50 programmes de jeux d'adresse, de réflexion et de hasard vous proposent de maîtriser le Basic de votre Amstrad (compatibilité sur les 3 CPC). En plus du plaisir que vous aurez à déjouer les pièges tendus par "les motos lumineuses", à trouver le meilleur chemin dans le "le Labyrinthe 30" ou à gagner au "Tiercé", vous apprendrez en jouant à construire des programmes de plus en plus complexes en vous aidant des commentaires pédagogiques de l'auteur et de sa précieuse liste de variables.
Code 8847 **120 F**

CLEFS POUR AMSTRAD 464, 664, 6128
1ᵉʳ volume - Système de base — PSI
Ne tenez plus votre livre d'une main tout en pianotant de l'autre sur le clavier de votre CPC. "Clefs pour l'Amstrad" est un mémento qui, par son système spirale s'ouvre à la bonne page et vous permet d'accéder à toutes les informations : jeu d'instruction du Z80, points d'entrée des routines système, blocs de contrôle, structure interne, programmation, connecteurs et brochage des principaux circuits. Cet ouvrage est également un recueil d'astuces pour protéger les programmes, produire des bruits, faire un scanning du clavier, etc.
Code 8845 **140 F**

LE LIVRE DE L'AMSTRAD 464-664 — PSI
TOME 1.- Ce livre dévoile au lecteur la face cachée de son ordinateur: étude complète des circuits internes, étude poussée des fonctions et instructions connues du Basic, telle que la fonction VAR PTR génératrice de prodiges et pourtant ignorée de la plupart des manuels. Nombreux programmes permettant d'ajouter les commandes de scrolling, le traçage de rectangles et de cercles, de coloriage de surfaces et de manipulation vectorielle. En bref, un ouvrage insolite et original.
Code 8719 **120 F**

AMSTRAD JEUX D'ACTION — SYBEX
Cet ouvrage vous permet de programmer en Basic 18 jeux d'action : Tank, Trace, DCA, Blitz, Squash, Alphabet, Numerix, Atterrissage, Parachute, Exocet, Micropède, Robot, Ramasse-Miettes, Slalom, Chasse au Canard, Poursuites, Casse-Briques, Crabes
Code 8830 **49 F**

AMSTRAD 1ᵉʳˢ PROGRAMMES — SYBEX
Ecrivez votre premier programme Basic sur Amstrad en moins d'une heure. D'une présentation claire, comportant de nombreux diagrammes et illustrations en couleurs, ce livre vous enseigne les bases de la programmation en Basic. Avec lui, vous apprendrez à programmer en quelques heures, quel que soit votre âge et votre formation. Aucune expérience préalable de la programmation n'est nécessaire.
Code 8846 **108 F**

AMSTRAD 56 PROGRAMMES — SYBEX
Ce livre vous propose 56 programmes prêts à l'emploi dans de nombreux domaines d'application professionnels. Finances personnelles : état prévisionnel d'un compte de dépôt, taux d'intérêt d'un investissement, versements nécessaires à la constitution d'un capital. Gestion : amortissement linéaire, amortissement dégressif, seuil de rentabilité. Immobilier : bilan d'une hypothèque, bilan courant d'un prêt, remboursement accéléré. Analyse de données : moyenne et déviation standard, moyenne mobile pondérée. Education : entraînement à l'arithmétique... Chacun de ces programmes peut être tapé par un débutant en 1/4 heure.
Code 8844 **78 F**

AMSTRAD, ASTROLOGIE, NUMEROLOGIE BIORYTHMES — SYBEX
4 parties de cet ouvrage : astrologie occidentale, astrologie chinoise, numérologie, biorythmes. Chaque partie comprend un exposé sur le domaine considéré, puis un logiciel de calcul et d'interprétation, dont l'analyse est détaillée point par point. Ce livre est également un ouvrage d'initiation pour ceux qui ne connaissent pas ces sciences humaines.
Code 8743 **98 F**

AMSTRAD, PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR — SYBEX
Cet ouvrage très clair s'adresse à ceux qui veulent s'initier au langage machine. Après un court rappel d'arithmétique binaire, les principales instructions du micro-processeur Z80 sont décrites, accompagnées d'exemples de sous-programmes.
Code 8736 **108 F**

AMSTRAD/GUIDE du GRAPHISME — SYBEX
L'Amstrad possède des qualités graphiques étonnantes et offre de nombreuses instructions permettant de réaliser des applications très performantes. Cet ouvrage présente à l'aide d'exemples de programmes Basic, les techniques de programmation graphique. Les programmes fonctionnent sur les 3 CPC.
Code 8841 **108 F**

L'AMSTRAD EXPLORÉ — SYBEX
Le Basic de l'Amstrad est très puissant. On approfondira dans cet ouvrage les rudiments de programmation dans la 1ʳᵉ partie. Dans la 2ᵉ partie, on étudiera la langage machine et son interfaçage avec le Basic. L'Assembleur ZEN fera aussi l'objet de 3 chapitres. De nombreux exemples de programmes viennent illustrer chaque sujet.
Code 8843 **98 F**

AMSTRAD CP/M 2,2 — SYBEX
Le CP/M est le système d'exploitation le plus répandu des micro professionnels. Ce livre décrit la version disponible sur 464,664 et 6128. L'utilisation des outils de développement livré avec l'appareil est bien établie. Elle concerne : l'éditeur ED, l'assembleur ASM, le programme de mise au point DDT. Un chapitre est consacré au programme de gestion des périphériques PIP. Toutes les commandes sont présentées par ordre alphabétique et décrites en détail avec la liste de leurs paramètres.
Code 8857 **128 F**

GUIDE DU CP/M — SYBEX
Cet ouvrage est un texte de référence. Il ne s'adresse pas qu'au possesseur d'Amstrad. Sur 300 pages, il propose aux débutants une méthode d'apprentissage simple du CP/M. Clair, concis, facile à lire, ce guide deviendra l'outil de référence de tout utilisateur du CP/M.
Code8834 **148 F**

READY POUR LE BASIC
CASSETTE VIDEO VHS + MANUEL D'UTILISATION
Cet ouvrage fourni avec une cassette vidéo est un cours audiovisuel sur la micro et le Basic en particulier. Vous apprendrez l'usage des différentes commandes Basic et comment créer vos propres programmes. Le caractère éducatif et original de cet ouvrage s'adresse avant tout aux débutants.
295 F

BIEN DEBUTER AVEC VOTRE CPC 6128
Micro Application Nº 15
Pour ceux qui viennent d'acquérir un CPC 6128 et qui ont une notice en anglais. En effet, certains magasins ayant acquis leurs machines ailleurs que chez AMSTRAD FRANCE ont reçu des notices en anglais. Ce livre peut servir de mode d'emploi.
Code 8836 **99 F**

TECHNIQUES ET PROGRAMMATION DE JEUX — SYBEX
Cet ouvrage contient des programmations de jeux accompagnées d'une analyse pédagogique. De quoi comprendre, en s'amusant, la réalisation des jeux sur ordinateurs AMSTRAD.
Code 8718 **98 F**

PROGRAMMES POUR AMSTRAD
Cedic Nathan
Jouez, travaillez, programmez sur AMSTRAD. Réalisez vous même un synthétiseur musical ou un générateur de courbes et de graphiques. Chaque listing est accompagné de commentaires détaillés pour modifier ou améliorer vos programme.
Code 8722 **89 F**

AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR
Micro Application
Le langage machine à la portée de tous. C'est ce que vous offre l'autoformation à l'assembleur contenant un livre et un logiciel idéal pour tout débutant à la programmation.
Disq. Code 8850 **295 F**
Cassette Code 8848 **195 F**

AMSTRAD AVEC PLAISIR — Livre de Poche
Pour apprendre à écrire des programmes et à progresser avec aisance sur votre AMSTRAD CPC 464 vers des réalisations plus subtiles
Code 8729 **59 F**

TOUR DE L'AMSTRAD — Cedic Nathan
Faites le tour de l'AMSTRAD pour en savoir plus sur les possibilités graphiques et sonores de son basic. Aventurez-vous dans le langage machine pour mieux profiter des capacités de votre AMSTRAD
Code 8859 **80 F**

TRUCS ET ASTUCES POUR LES CPC 464, 664 ET 6128 — Micro Application Nº 17
Vous y trouverez plein d'astuces de programmation, un générateur de menus, programme de tri, graphisme tridimensionnel et autres... Pour tous ceux qui venlent en tirer le maximum.
Code 8745 **129 F**

LA BIBLE DU 6128 — Micro Application Nº 16
Utilisez votre CPC 6128 et 664, programmez en professionnels. C'est ce que vous offre la Bible, outil indispensable pour tous ceux qui veulent faire des analyses du système d'exploitation, du processeur, des routines, etc... Tirez le maximum de votre machine.
Code 8811 **199 F**

PROGRAMMES ET APPLICATIONS EDUCATIFS SUR CPC — Micro Application Nº 19
Un recueil complet de programmes et d'applications éducatifs prêts à fonctionner sur CPC : mathématiques, chimie, économie, hist./géo. Ce livre est particulièrement destiné aux lycéens.
Code 8710 **179 F**

LE GRAND LIVRE DU BASIC
Micro-Application
Il vous permettra d'exploiter à fond le basic théorique et pratique. Vous y trouverez les bases de la programmation puis les domaines professionnels.
Code 8734 **149 F**
avec disquette d'accompagnement **249 F**

BIEN DEBUTER SUR VOTRE PCW
Micro Application
AMSTRAD 8256 et 8512. Apprenez à l'utiliser. Découvrez peu à peu le traitement de texte "Locoscript", l'utilisation du CP/M puis la programmation sous Basic Mallard. Exploitez au mieux les capacités du PCW.
Code 8868 **129 F**

GRAPHISME EN 3 DIMENSIONS — SYBEX
Représenter des polyédres, des surfaces, vois des objets plus complexes en trois dimensions sur votre écran. Les listings sont accompagnés de nombreuses figures et organigrammes. Vous parviendrez à promener votre écran comme une caméra dans un labyrinthe diabolique.
Code 8837 **148 F**

LOCOSCRIPT — SYBEX
Ce livre est une introduction au traitement de texte LOCOSCRIPT de PCW. Par sa démarche pédagogique, il vous permettra une découverte aisée et rapide pour une meilleure utilisation de ses fonctions.
Code 8861 **98 F**

LANGAGE C, STRUCTURE, APPLICATION
SYBEX
Le but de cet ouvrage est d'aider le débutant à découvrir les caractéristiques originales de ce langage qui s'avère être un outil rapide et puissant.
Code 8720 **148 F**

MIEUX PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR
SYBEX
Un ouvrage destiné à tous ceux qui ont déjà acquis les bases de la programmation en assembleur ou en langage machine. Il présente des méthodes de programmation en Assembleur Z80 accompagnées de nombreux exemples, de programmes et d'applications.
Code 8717 **148 F**

MISE AU POINT DES PROGRAMMES BASIC
SYBEX
Mise au point des programmes basic et recherche des erreurs. Ce livre étudie la manière dont sont stockés les programmes basic et ses variables, associés dans la mémoire de votre Amstrad.
Code 8862 **98 F**

ROUTINES EN ASSEMBLEUR — SYBEX
Routines en assembleur pour AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128. Leur description est accompagnée d'une étude détaillée des principes de mise en œuvre de sous-programmes en assembleur.
Code 8721 **98 F**

ASTROCALC — SYBEX
A partir de ce livre, établissez vous-même vos calculs, vos comparaisons de thèmes astrologiques grâce à des programmes en basic.
Code 8833 **148 F**

CREER DE NOUVELLES INSTRUCTIONS
SYBEX
Cet ouvrage contient de nombreux exemples de programmes : Intégration d'un programme machine, dessin d'un quadrilatère, défilement d'une ligne, dessin d'un cercle, tri de données alphanumériques ainsi qu'une bibliothèque d'utilitaires.
Code 8799 **128 F**

GAGNEZ AUX COURSES — SYBEX
Ce livre vous explique comment il est possible d'utiliser un ordinateur pour étudier une course de manière rationnelle et rapide. Les appréciations personnelles, les pronostics, les statistiques et les fichiers de chevaux.
Code 871193 **128**

GUIDE DU BASIC ET DE L'AMDOS — SYBEX
Ce guide est un dictionnaire complet du basic AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128. Chaque instruction, commande ou fonction est présentée, commentée par des exemples de programme.
Code 8793 **128 F**

MULTIPLAN POUR L'ENTREPRISE — SYBEX
Apprenez l'utilisation de MULTIPLAN avec une série d'exercice, un guide de référence, toutes les commandes MULTIPLAN et quinze exemples d'utilisations dans les divers domaines de la gestion. Ce livre divisé en trois parties facilité une meilleure utilisation du logiciel.
Code 8728 **158 F**

D BASE II INTRODUCTION — SYBEX
Introduction à D BASE II permet aux lecteurs mêmes débutants, d'aborder la programmation et toutes les fonctions dans la création d'une base de données.
Code 8732 **188 F**

D BASE II APPLICATIONS — SYBEX
Ce livre permettra à tous les possesseurs de D BASE II de mieux exploiter leurs logiciels. Tous les aspects de son utilisation sont abordés de façon concrète à l'aide d'exemples.
Code 8731 **158 F**

WORDSTAR APPLICATIONS — SYBEX
Tirer le meilleur parti de ce traitement de texte. Avec ce livre, de nombreuses applications de façon très détaillée vous permettent de progresser sans effort.
Code 8730 **158 F**

CPM PLUS 6128/8256 — PSI
Ce livre vous apprend à vous servir de l'éditeur, à copier, protéger ou lister un fichier, formater ou dupliquer sur disque. Une aide précieuse pour profiter à fond du CP/M.
Code 8838 **100 F**

SUPER GENERATEUR DE CARACTERES
PSI
Un recueil de graphiques très variés, personnages, animaux, objets divers et éléments de jeux d'aventure pour que tout utilisateur AMSTRAD puisse aussi illustrer ou animer ses programmes.
Code 8739 **140 F**

PHOTOGRAPHIE SUR AMSTRAD — PSI
Apprenez à maitriser la photographie sur un AMSTRAD à travers de nombreux programmes basic pour régler vos flashes, calculer le temps de pose. Un ouvrage intéressant pour tous les passionnés de la photo.
Code 8759 **150 F**

GRAPHISME EN ASSEMBLEUR — PSI
Pour concevoir et améliorer le graphisme en assembleur, vous apprendrez à le maitriser grce à de nombreux programmes commentés dans ce livre.
Code 8715 **145 F**

TURBO PASCAL — PSI
Le TURBO PASCAL est l'une des versions les plus répandues et d'une rapidité exceptionnelle. Un ouvrage très complet avec de nombreux conseils de programmation pour tout utilisateur de ce langage.
Code 8858 **135 F**

3 ETAPES VERS L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE — PSI
Ce livre vous dévoile l'intelligence artificielle de façon simple et pratique grâce à des exemples et 27 programmes basic. Utilisez toutes les ressources de votre AMSTRAD.
Code 8866 **160 F**

AMSTRAD A L'ECOLE — PSI
21 programmes en basic, pratiques pour aborder ou réviser les matières principales des classes primaires : éveil, calcul, français, jeux éducatifs. De l'âge de cinq ans à douze ans.
Code 8724 **120 F**

AMSTRAD EN MUSIQUE — PSI
Ce livre vous aide à réaliser vos séquences musicales en vous appuyant sur des instructions basic que possède l'AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128.
Code 8864 **165 F**

BASIC AMSTRAD — Méthode pratique
TOME 1 - Vous, débutant, qui souhaitez poussez votre AMSTRAD à son meilleur niveau, découvrez ce livre. Grâce à de nombreux exemples sur toutes les bases : gestion des interruption en basic, programmes de graphisme, etc..., il vous fera dévouvrir la rapidité exceptionnelle d'exécution de l'AMSTRAD.
Code 8839 **105 F**

CREATION ET ANIMATION GRAPHIQUE SUR CPC — PSI
Les programmes de dessin et d'animation sont écrits en basic et en assembleur Z80. Pour toute personne désireuse de développer ses connaissances techniques et leur sens créatif.
Code 8716 **110 F**

CLEFS POUR D BASE II ET III — PSI
Un ouvrage idéal destiné aux cadres d'entreprise qui souhaitent utiliser efficacement D BASE II et D BASE III. Entre autres : exemples d'application, propositions de programmes de tris, traitement d'erreurs, liste des fonctions et commandes de D BASE. Permet une meilleure utilisation de ce logiciel.
Code 8726 **285 F**

CLEFS POUR AMSTRAD TOME 2, Système Disque — PSI
Ce deuxième mémento se concentre plus particulièrement sur le système disque, les blocs de contrôle, la programmation et les brochages des circuits spécialisés. Le deuxième partie est consacrée aux possesseurs de PCW 8256.
Code 8840 **155 F**

PERIPHERIQUES ET FICHIERS SUR AMSTRAD — PSI
Cet ouvrage s'adresse aux lecteurs qui veulent étudier en détail la gamme complète des périphériques de vos CPC, à utiliser les disques en accès séquenciel et en accès direct, ceci vous permettra de maitriser la manipulation de fichiers dans vos applications.
Code 8707 **120 F**

LE GRAND LIVRE DU PCW
Pour utiliser au mieux le LOCOSCRIPT, le CP/M et le Basic MALLARD. Il vous permettra d'écrire des routines d'édition, un générateur de masque de saisie, des routines de tri et une gestion de fichiers.
Code 0000 **179 F**

AMSTRAD MAGAZINE
REVUE — Code 8842 **19 F**

AMSTRAD USER
REVUE — Code 8860 **25 F**

CPC UTILISATEUR
REVUE — Code 8816 **18 F**

LIBRAIRIE PC 1512

EDITIONS PSI

- Dictionnaire du Basic IBM .... 195 F
- Techniques de Basic sur IBM/PC .... 180 F
- Disquette "Techniques de Basic sur IBM/PC" .... 215 F
- Gestion de données et fichiers sur IBM/PC et compatibles .... 170 F
- Au cœur de l'IBM/PC .... 120 F
- Disquette "Gestion de données et fichiers sur IBM/PC" .... 215 F
- Assembleur 8088 de l'IBM/PC .... 250 F
- Assembleur 8088 et BIOS de l'IBM/PC .... 175 F
- Multiplan version 2 par l'exemple pour PC .... 150 F
- 50 modèles Multiplan, gérer sur IBM/PC .... 130 F
- Exploitation d'enquêtes sur IBM/PC .... 120 F
- Introduction à l'analyse financière sur Multiplan pour PC .... 110 F
- Comptabilité sur IBM/PC et compatibles (+ disquette) .... 385 F
- Turbo Pascal sur IBM/PC .... 165 F
- Le relationnel sur IBM/PC .... 150 F
- Clefs pour Word 2 pour PC et compatibles .... 200 F
- PC, Modems et Serveurs .... 210 F
- Télécommunications sur IBM/PC .... 140 F
- Basic et ses fichiers Tome 1 .... 110 F
- Basic et ses fichiers Tome 2 .... 105 F
- Clefs pour D Base et III .... 285 F
- Clefs pour Lotus I, II, III .... 130 F
- Clefs pour MS-DOS versions 2 et 3 .... 190 F
- Clefs pour Multiplan, version 2.0 .... 105 F
- Clefs pour Open Access .... 280 F
- Clefs pour Textor .... 185 F
- Clefs pour Word II sur PC .... 200 F
- D-Base III en 12 commandes .... 95 F
- Ecrire en D-Base II et III .... 195 F
- Introduction à l'informatique de gestion par Turbo Pascal .... 200 F
- Le langage de recherche de D-Base III .... 95 F
- Le livre de Framework .... 150 F
- Le livre de Lotus I, II, III, version II .... 195 F
- Le livre de MS/PC-Dos .... 130 F
- MS-DOS pas à pas, versions 2 et 3 .... 135 F
- Plus loin avec D-Base III .... 95 F
- Clefs pour PC et compatibles .... 195 F
- Programmer en D-Base III et III+ .... 185 F
- Super Jeux PC et compatibles .... 120 F

EDITIONS SYBEX

- Programmation en assembleur du 8086/8088 .... 198 F
- Programmation du 8086/8088 .... 198 F
- Guide de MS(DOS .... 198 F
- Introduction à Lotus I, II, III .... 148 F
- Lotus I, II, III Programmation des macro-commandes .... 198 F
- Lotus I, II ,III pour l'entreprise .... 178 F
- Multiplan pour l'entreprise .... 148 F
- Visicalc pour l'entreprise .... 148 F
- Visicalc Applications .... 148 F
- Introduction à D-Base II .... 178 F
- Introduction à D-Base III .... 198 F
- Applications D-Base II .... 148 F
- Graphiques sur IBM/PC .... 148 F
- IBM/PC - Guide de l'utilisateur .... 78 F
- IBM/PC - 66 programmes Basic .... 78 F



10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

Département Hi Fi

Chaîne hifi Midi Pioneer S1100

Un rapport qualité/prix exceptionnel

PRIX GENERAL 3995F

A crédit : **695F au comptant**
+18 mensualités de **219,50F**
Coût total du crédit avec assurance : **650F**
TEG 18,27 %
CADEAU : 1 CASQUE LASER

S-1100

PL-X33Z (BK) : platine tourne-disque - commande sur face avant - profil bas - cellule type MM. (PC-295T).

F-X33ZL (BK) : syntoniseur - stéréo PO/GO/FM.

DC-X33Z (BK) : platine à cassette-amplificateur - grande puissance 45W (musicaux DIN) - platine à inversion automatique - mécanisme à tête pivotante correcteur graphique à 5 bandes - 5 fonctions - effet sonore stéréo large/surround.

S-202X : enceintes acoustiques - double voie - haut-parleur de grave 16 cm - peu encombrant.

Chaîne hifi Midi Pioneer S4400

La qualité du désign est à l'égal de la sonorité

PRIX GENERAL 5295F

A crédit : **1295F au comptant**
+18 mensualiteq de **266,90F**
Coût total du crédit avec assurance : **804,20F**
TEG 18,24 %
CADEAU : 1 CASQUE LASER

S-4400

PL-X33Z (BK) : platine tourne-disque - commande sur face avant - profil bas - cellule type MM. (PC-295T).

F-X55Z (BK) : syntoniseur numérique à synthèse de fréquence à quartz PO/GO/FM. avec 8+8 présélections.

DC-X55Z (BK) : platine à cassette-amplificateur - grande puissance 70W (musicaux DIN) - double platine à cassette avec inversion automatique - enchaînement de la lecture par relais - mécanisme à tête pivotante X 2 - correcteur graphique à 5 bandes - 5 fonctions - effet sonore stéréo large/surround.

S-202X : enceintes acoustiques - double voie - haut-parleur de grave 16 cm - enceintes -plates.

Chaîne hifi rack Pioneer TOUCAN



Le premier prix pour une excellente chaîne rack signée Pioneer

PRIX GENERAL 5395F

A crédit : **1395F au comptant**
+18 mensualité de **266,90F**
Coût total du crédit avec assurance : **804,20F**
TEG 18,24 %
CADEAU : 1 casque laser

TOUCAN P

DC-555Z (BK) : platine à cassette - amplificateur grande puissance 70W (musicaux DIN) - double platine à cassette avec inversion automatique - enchaînement de la lecture par relais - mécanisme à tête pivotante X 2 - correcteur graphique à 5 bandes - 5 fonctions - effet sonore stéréo large/surround.

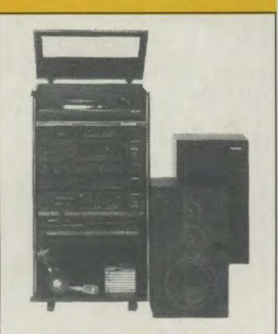
TX-555ZL (BK) : syntoniseur numérique à synthèse fréquence à quartz PO/GO/FM avec 8 + 8 présélections

PL-333Z (BK) : platine tourne-disque à retour automatique et entraînement par courroie - plateau 30 cm - commande sur face avant - profil bas - cellule type MM.

CS-570 (BK) : Enceintes acoustiques 3 voies avec HP grave de 20 cm - Système Bass-reflex, type enceintes bibliothèque - 3 haut-parleurs 3 voies : HP grave à cône 20 cm, HP medium à cône de 7,7 cm et HP aigu à cône de 6,6 cm avec diffuseur acoustique.

Chaîne hifi Rack Pioneer COURLIS

Une chaîne équilibrée où tous les éléments se marient harmonieusement



PRIX GENERAL 5987F

A crédit : **1487F au comptant**
+24 mensualités de de **236,50F**
Coût total du crédit avec assurance : **1176,00F**
TEG 18,24 %
CADEAU : 1 CASQUE LASER

COURLIS

SA-570 (BK) : amplificateur intégré, 40W/canal (DIN) - copie de bandes - correction physiologique - sélecteur d'enceintes acoustiques A/B - réglages du grave et de l'aigu - indicateurs de signaux d'entrée (LED).

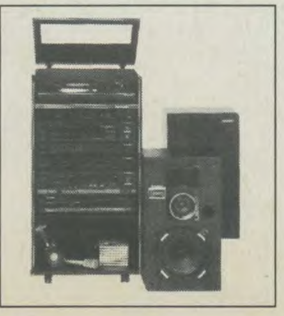
TX-970L (BK) : syntoniseur-synthétiseur digital PO/GO/FM - présélection de 8 stations en FM et de 8 stations en AM - sélecteur auto/mono pour la FM - indicateurs des stations émettant en stéréo et des émetteurs syntonisés.

CT-670 (BK) : platine à cassette stéréo - réducteur de bruit Dolby B - repérage des séquences enregistrées et fonction index - commande de l'enregistrement par touche unique - mode de veille de l'enregistrement/de la lecture, piloté par l'horloge de programmation - commandes par touches à effleurement.

PL-470 (BK) : platine tourne-disque à retour automatique et entraînement par courroie - servomoteur CC avec rotor suspendu stabilisé - bras de lecture droit - cellule MM enfichable (PC-295T)

CS-570 (BK) : enceintes acoustiques 3 voies avec HP grave de 20 cm - système Bass-reflex, type enceintes bibliothèque - 3 haut-parleurs 3 voies : HP grave à cône de 20 cm, HP medium à cône de 7,7 cm et HP aigu à cône de 6,6 cm avec diffuseur acoustique.

Chaîne hifi Rack Pioneer SYBERNE



SYBERNE P

Son esthétique n'a d'égale que sa qualité musicale exceptionnelle

PRIX GENERAL 6995F

A crédit : **1995F au comptant**
+24 mensualités de **263,90F**
Coût total du crédit avec assurance : **1333,60F**
TEG 18,24 %
CADEAU : 1 CASQUE LASER

SYBERNE P

SA-770 (BK) : Non switching AMP™ Amplificateur intégré, 62W/canal (DIN) - circuits Non-Switching™, type II - copie de bande - correction physiologique (loudness) - sélecteur d'enceintes acoustiques A/B - réglages du grave et de l'aigu.

TX-970 (BK) : Syntoniseur-synthétiseur digital PO/GO/FM - présélections de 8 stations en FM et de 8 stations en AM - sélecteur auto/mono pour la FM - indicateurs des stations émettant en stéréo et des émetteurs syntonisés.

CT-770 (BK) : Platine à cassette stéréo - réducteur de bruit Dolby B/C - repérage des séquences enregistrées et fonction index - commande de l'enregistrement par touche unique - mode de veille de l'enregistrement/de la lecture, piloté par l'horloge de programmation - commandes par touches à effleurement.

PL-470 (BK) : Platine tourne-disque à retour automatique et entraînement par courroie - servomoteur CC avec rotor suspendu stabilisé - bras de lecture droit - cellule MM enfichable (PC-295T).

CS-770 (BK) : Enceintes acoustiques 3 voies avec HP grave de 20 cm - système Bass-reflex, type enceintes bibliothèque - 3 haut-parleurs 3 voies : HP grave à cône de 20 cm, HP medium à cône de 7,7 cm et HP aigu à cône de 6,6 cm avec diffuseur acoustique.

Chaîne Midi Pioneer S6600

Pour mobiliser la puissance et le raffinement

PRIX GENERAL 7395F

A crédit : **1395F au comptant**
+30 mensualités de **266,90F**
Coût total du crédit avec assurance : **804,20F**
TEG 18,24 %
CADEAU : 1 CASQUE LASER

S-6600

PL-X303 (BK) : platine automatique avec entraînement à courroie - plateau 30cm - commande sur face avant - profil bas - cellule (PC-295T).

F-X303ZL (BK) : syntoniseur numérique à synthèse de fréquence à quartz - 12 présélections totalement libres - accord automatique.

DC-X303Z (BK) : Grande puissance - 45W musicaux DIN - amplificateur avec platine à cassette - 5 fonctions d'entrée (radio, tourne-disque, cassette, disque compact, vidéo/auxiliaire) - commande électrique du volume et de la balance - sortie pour casque - effet sonore (stéréo large/stéréo simulée) - minuterie - double platine à inversion automatique (enregistrement et lecture) - 12 morceaux programmables en copie et lecture - 3 modes de lecture enchaînés par relais - mécanisme à tête pivotante - enregistrement avec synchronisation du départ du lecteur de compact disc - enregistrement à vitesse rapide - Dolby B et C - repérage de musique - insertion automatique de plages de silence - compteur numérique - indicateur de niveau d'enregistrement - sélecteur automatique de type de bande.

S-202X (BK) : enceinte acoustique plate double voie - woofer 16cm - nouveau diffuseur.

Chaîne hifi Rack Pioneer MILAN

Sans doute le plus vendu des racks Pioneer

PRIX GENERAL 7495F

A crédit : **1495F au comptant**
+24 mensualité de **316,60F**
Coût total du crédit avec assurance : **2004F**
TEG 18,24 %
CADEAU : 1 CASQUE LASER

MILAN P

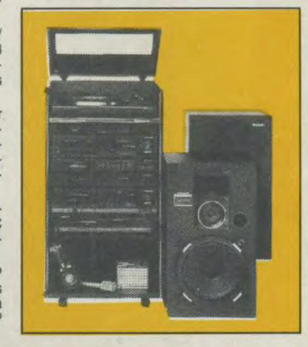
SA-970 (BK) : Non switching AMP™ Amplificateur intégré, 87W/canal (DIN) - circuits Non-Switching+™, type II - copie de bande - correction physiologique (loudness) - sélecteur d'enceintes acoustiques A/B - réglages du grave et de l'aigu.

TX-970L (BK) : syntoniseur-synthétiseur digital PO/GO/FM - présélection de 8 stations en FM et de 8 stations en AM - sélecteur auto/mono pour la FM - indicateurs des stations émettant en stéréo et des émetteurs syntonisés.

CT-670 (BK) : Platine à cassette stéréo - réducteur de bruit Dolby B* - repérage des séquences enregistrées et fonction index - commande de l'enregistrement par touche unique - mode de veille de l'enregistrement/de la lecture, piloté par l'horloge de programmation - commandes par touches à effleurement.

PL-470 (BK) : platine tourne-disque à retour automatique et entraînement par courroie - servomoteur CC avec rotor suspendu stabilisé - bras de lecture droit - cellule MM enfichable (PC-295T).

CS-970 (BK) : enceintes acoustiques 3 voies avec HP grave de 25 cm - système Bass-reflex, type enceintes bibliothèque - 3 haut-parleurs 3 voies : HP grave à cône de 25 cm, HP medium à cône de 7,7 cm et HP aigu à cône de 6,6 cm avec diffuseur acoustique. Circuit de protection pou le médium.



Chaîne hifi Mini Pioneer CX-W700CD

La grande musique, partout dans la maison

PRIX GENERAL 7595F

A crédit : **1595F au comptant**
+30 mensualités de **266,80F**
Coût total du crédit avec assurance : **2004F**
TEG 18,24 %
CADEAU : 1 CASQUE LASER



Prévu pour le son numérique et de "format compact", le CX-W700CD vous offre le plaisir de la musique partout chez vous. C'est un appareil léger et compact que vous pourrez facilement transporter d'une pièce à l'autre : sur la table de la cuisine, sur votre table de nuit ou même sur votre bureau. Et on n'a pas lésiné sur les performances : 15,5 watts de puissance musicale DIN. Platine à cassette à double mécanisme logique avec inversion automatique fonctionnant sous pression très légère. Enregistrement à double vitesse et enchaînement de la lecture avec relais, correcteur graphique à 4 bandes, mélange d'un micro, enceintes acoustique double voie séparées, et même un lecteur de disque compact. Le PD-C7 (BK), lecteur compact de disque compact, est incorporé. Vous pouvez choisir une plage rien qu'en effleurant une touche. Le détecteur automatique de musique (AMS) vous permet de revenir au début du morceau que vous écoutez ou du suivant, le tout automatiquement. Un affichage à cristaux liquides vous indique exactement l'endroit d'écoute du disque. Enfin, pour rendre l'appareil encore plus agréable, vous pouvez détacher le PD-C7 (BK) de l'appareil principal et profiter du plaisir du son numérique, avec l'écoute au casque à l'extérieur, grace au OR-C300 en option. .

Chaîne hifi Rack Pioneer TETRAS

La plus belle chaîne rack de la gamme pioneer

SA-970 (BK) : Non switching AMP™ Amplificateur intégré, 87W/canal (DIN) - circuits Non-Switching™, type II - copie de bande - correction physiologique (loudness) - sélecteur d'enceintes acoustiques A/B - réglages du grave et de l'aigu.

TX-1070 L(BK) : syntoniseur-synthétiseur digital PO/GO/FM - présélection de 16 stations quelconques FM/AM - recherche automatique ou manuelle des stations - indicateurs des stations émettant en stéréo et des émetteurs syntonisés.

CT-970 (BK) : platine à cassette stéréo - réducteur de bruit Dolby B/C - repérage des séquences enregistrées et fonction index - commande de l'enregistrement par touche unique - mode de veille de l'enregistrement/de la lecture, piloté par l'horloge de programmation - commandes par touches à effleurement.

PL-770 (BK) : platine tourne-disque à retour automatique et entraînement direct - Circuit de régulation à logique intégrée (PLL par quartz, servomoteur CC sans noyau avec rotor suspendu et à effet Hall – bras de lecture PG™ droit, en polymère au graphite à équilibrage direct DR1 - cellule MM enfichage (PC-295T).

CS-970 (BK) : enceintes acoustiques 3 voies avec HP grave de 25 cm - système Bass-reflex, type enceintes bibliothèque - 3 haut-parleurs 3 voies : HP grave à cône de 25 cm, HP medium à cône de 7,7 cm et HP aigu à cône de 6,6 cm avec diffuseur acoustique.



TETRAS

PRIX GENERAL 8995F

A crédit : **1995F au comptant**
+30 mensualité de **311,40F**
Coût total du crédit avec assurance : **2342F**
TEG : 18,24 %
CADEAU : 1 CASQUE LASER

LES CASQUES PIONEER

"LES PRIX GENERAL"

SE-L22 — 259F
Type ouvert, léger, divers coloris : rouge, bleu ou blanc. 30 Ohms. Réponse en fréquence 16-22.000 Hz. Cordon de 2m avec fiche standard et mini-fiche. Poids (cordon non compris) 16 g.

SE-2 — 269F
Type ouvert. Impédence 150 Ohms. Réponse en fréquence 20-20.000 Hz. Cordon de 2,5m avec fiche standard. Poids (cordon non compris) 208 g.

SE-30D (BK) — 299F
Type ouvert, léger. Impédence 40 Ohms. Réponse en fréquence 10-25.000 Hz. Cordon de 2,5m avec fiche standard et mini-fiche. Poids (cordon non compris) 70g.

SE-450 — 353F
Type fermé, réglage sur cordon, finition rouge. Impédence 22 Ohms. Réponse en fréquence 20-20.000 Hz. Cordon de 2,5m avec fiche standard. Poids (cordon non compris) 280 g.

SE-L66 — 366F
Type ouvert léger. Pliable en 4 parties. Impédence 30 Ohms. Réponse en fréquence 16-22.000 Hz. Cordon de 2m avec fiche standard et mini-fiche. Poids (cordon non compris) 16 g.

SE-50D (BK) — 439F
Type dynamique fermé. Impédence 32 Ohms. Réponse en fréquence 3-50.000 Hz. Cordon de 2,5m avec fiche standard et mini-fiche. Poids (cordon non compris) 90 g.

SE-90D (BK) — 757F
Type dynamique fermé. Impédence 32 Ohms. Réponse en fréquence 3-50.000 Hz. Cordon de 3m avec fiche standard et mini-fiche. Poids (cordon non compris) 135 g.



10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

Département Téléviseurs

TELEVISEURS COULEUR

" l'image carrée "



SHARP 5405F

54 cm SECAM à télécommande infra-rouge 23 fonctions

Téléviseur couleur de 54 cm avec tube image plat et carré. Ce téléviseur comprend un système de syntonisation électronique à circuits intégrés à 16 canaux, compatible avec le réseau câblé, une priser Péritel, un affichage numérique à l'écran, un interrupteur auto-retard et une télécommande à infra-rouge à 23 fonctions.

4990F

PORTABLE 36 cm SHARP C-1411 à télécommande

Téléviseur couleur 36 cm avec télécommande à infra-rouge à 23 fonctions - Affichage numérique à l'écran - système de syntonisation électronique à circuits intégrés à 16 canaux

FD 1411 (SECAM)
version FD (noir)
version FS (arg.)

3395F



PORTABLE SHARP

C-1410 SECAM 36 cm
version FD (noir)
version FS (arg.)

2795F

PAL / SECAM

C-1410 FD (noir)
C-1410 FS (argenté)

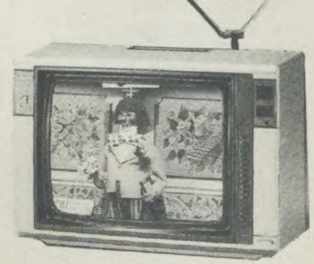
3490F

PORTABLE PANASONIC
à télécommande encastrable

Tube "Quintrix"
Télécommande à infrarouge 16 touches
12 chaînes programmables
Indicateur de chaîne par LED
Antenne dipôle détachable

PANASONIC
TC-431 FR

3360F



DEPARTEMENT SONOS

ETP SYSTEMS

MIXERS



MPX 8010 "NEW"
11 entrées. Vu-mètre. DSJ. Egaliseur (2X5). Electro start. Chambre d'écho. **2360F**

MPX 7700 "NEW"
Idem MPX 8010 mais sans écho (extension écho par module enfichable) **1760F**

MPX 6020 "NEW"
Idem à MPX 7700 mais sans égaliseur. (Extension écho par module enfichable) **1350F**

MPX 4005 "NEW"
8 entrées. Vu-mètre. Monitoring. Sortie enregistrement **485F**

ES 3M
Module électrique électrostat pour MPX 8010 et MPX 7700 .... **430F**

ECM 10
Module électronique extension écho pour MPX 6020 et MPX 7700 .... **690F**

PLATINE DISCO



DISCO 6000. SÉRIE PROFESSIONNELLE
Démarrage instantané. Stroboscope. Eclairage du plateau. Entraînement direct. Régulation à quartz. Plateau lourd. Pleurage et scintillement 0,055 % (WRMS). Livrée avec cellule **2980F**

CHAMBRE D'ÉCHO

ECH 15
Chambre d'écho analogique, digitale pour sono et Hifi **750F**

ECH 19
Chambre d'écho analogique, digitale présentation rack 19" **1390F**

WATTMÈTRE

Wattmètre 100/200 W stéréo .... **195 F**

AMPLIS de PUISSANCE

SÉRIE PROFESSIONNELLE. Présentation rack 19". Protection électronique stable. Double vu-mètre. Alimentation 220 V entrée 1 V. Finition alu-noir.

MPA 100 V
2 X 100 W **2150F**

MPA 150 V
2 X 150 W. Double alimentation **2790F**

MPA 200 V
2 X 200 W. Double alimentation **3690F**

MPA 300 V
2 X 300 W. Double alimentation **4150F**

MPA 450 V
2 X 450 W. Double alimentation **5450F**

ÉGALISEURS

EQ 150L
Égaliseur 2 X 10 fréquences. Boutons lumineux, niveau de sortie réglable G et D séparés. Entrée phono directe **790F**

EQ 500LS
ÉGALISEUR 2 X 10 fréquences. Boutons lumineux. Niveau de sortie réglable présentation rack 19" SPECTRUM ACOUSTIQUE **1040F**

EQ 1024LS
Égaliseur 2 X 12 fréquences. SPECTRUM ACOUSTIQUE Boutons lumineux. Niveau de sortie réglable. Présentation rack 19" **1460F**

MONACOR

TABLES DE MIXAGE



MMX 88
24 entrées mono commutables en 8 micros, 8 phonos, 8 lignes (ou CD). Echo réverbération incorporée. Sortie master. Réglage panoramique. Monitoring par voies et sur général. 2 sorties stéréo. **2590F**

TDM 1000
Mixer 7 entrées. Vu-mètre. DSJ équaliser (2 X 5 fréquences). Chambre d'écho **1970F**

MMX 26
TABLE DE MIXAGE POUR 6 MICROS
Réglages graves et aigus séparés. **790F**

AMPLIS de PUISSANCE

- Sensibilité d'entrée : 775 mV
- Rapport signal/bruit : › à 100 dB pondéré
- Bande passante : 10 à 25000 Hz à 3 dB
- Distorsion THD : ‹ à 0,09 %

MAC 100
2 X 100 W RMS/8 ohms (2 X 130 W 4 ohms) **2790F**

MAC 160
2 X 160 W RMS/8 ohms (2 X 220 W 4ohms) **3350F**

MAC 210
2 X 210 W RMS/8 ohms (2 X 330 W 4 ohms) **3900F**



Ampli de puissance avec préampli incorporé, sorties basse impédance 4-8-16 ohms et sortie ligne 70/100 W.

PA 2000. Ampli 210 W.5 entrées mixables, très nombreuses possibilités. Alimentation 220 V CA et 24 V CC **4320F**

PA 1202. Ampli 175 W. 5 entrées mixables. Alimentation 220 V CA et 24 V CC **3070F**

PA 802. Ampli 100 W. 4 entrées mixables. Alimentation 220 V CA et 24 V CC **2160F**

PA 602. Ampli 40 W. 3 entrées mixables. Alimentation 220 V CA et 24 V CC **1570F**

PA 880. Ampli 100 W. 3 entrées (2 micros + 1 aux.) sirène, corne de brume et carillon incorporés, sorties basse impédance 4-8-16 ohms et sorties ligne 25/70/100 V. Alimentation 220 V CA et 12 V CC **1590F**

MA 300. Ampli 30 W. 5 entrées (2 micros +1 aux.) Sirène, corne de brume. Alimentation 220 V CA et 12 V CC. Circuit intercom. pour 4 HP. Idéal pour la navigation. **1280F**

MA 250. Ampli 15 W. 2 entrées (micro + 1 aux.) lecteur de cassettes, sirène corne de brume Alimentation 12 V CC. **1050F**

MA 200. Ampli 30 W. 3 entrées (2 micros commutables + aux.) Sirène et corne de brune. Alimentation 220 V CA et 12 V CC **960F**

PA 200. Ampli 10 W. 2 entrées (micro + aux), sirène incorporée. Alimentation 12 V CC **490F**

EGALISEUR

CE 1020. Egaliseur, 2 X 10 fréquences façade et potentiomètres illuminés. Scanner **790F**

CHAMBRE D'ECHO

EEM 1200. Analogique à mémoire à chaîne retard réglable de 20 à 200 m/sec. **790F**




GENERAL

10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

CALCULATRICES ET ECRITURE CASIO

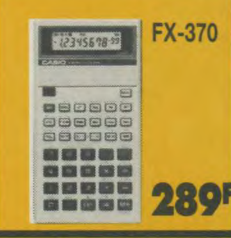
LES SCIENTIFIQUES
- de 57 à 83 fonctions
- fonctions scientifiques ou statistiques


FX-86 BAC 157F

FX-82 139F

SANS PILES
FX-85 225F

FX-100 229F


FX-370 289F

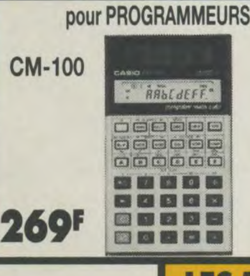
LES SUPER SCIENTIFIQUES


FX-570 339F


SANS PILES
FX-470 399F

POUR FINANCIERS

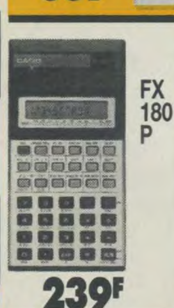
BF-100 249F

pour PROGRAMMEURS

CM-100 269F

POUR LES INGENIEURS QUI VOYAGENT

FX-88 319F

LES SCIENTIFIQUES PROGRAMMABLES


FX 180 P 239F


FX-3600-P 309F


FX 4000 P 499F


Graphique FX 7000 G 749F

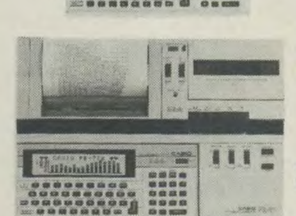

FX-6000 G 529F

LES MICRO ORDINATEURS


FX 790 P 750F


FX 790 P + FA 5 975F

PB 770 1469F

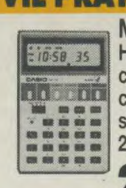


PB 770 + FA 11 3990F

CALCULETTES "VIE PRATIQUE"

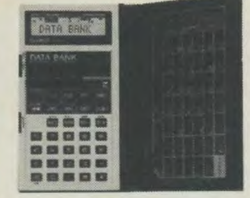

FORMAT CARTE DE CREDIT


PW 100 169F


ML 78
Heure, date, calendrier, chronomètre, signal horaire, 2 alarmes
219F

Calendrier/Agenda

SF 3000 879F


Annuaire bloc notes, fichiers
PF 3200
779F

MINI ANNUAIRES

DC 100 159F


DC 700 159F

CLAVIERS SEPARES (touches tactiles)

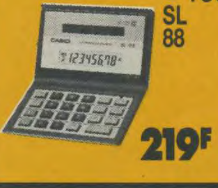

SL 8 189F



SL 80 189F

SL 81 229F

TOUCHES CAOUTCHOUC

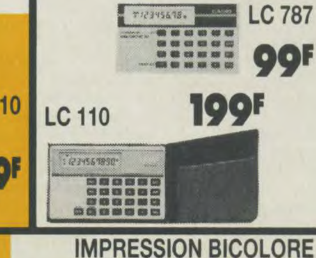

SL 88 219F


SL 100 259F


SL 110 289F

LES MINIS


LC 787 99F


LC 110 199F

LES MACHINES A ECRIRE

CW 10 1549F

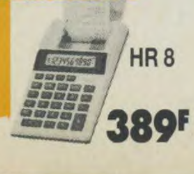

CW 20 2549F

CW 25 version imprimante 2999F

LES MINI-IMPRIMANTES

Rouleau intérieur

SR 1 329F


HR 8 389F


JR 150 709F

IMPRESSION BICOLORE

FR 110 HT 675F



10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

Département Compact Disc Laser

CLASSIQUE

AMARYLLIS CON
Italian Madrigals
1 CD - PCD822 ... 103 F

BACH
Harpsichord Recital
1 CD - OCD817 ... 103 F
Concertos violons 1 & 2
1 CD J. Laredo - PCD808 ... 103 F
Messe en Si Mineur
2 CD Neville Marriner - 4164152 ... 278 F
Messe en Si Mineur
2 CD N Harnoncourt - 835019 ... 315 F

BARTOK
Concertos pour piano 1 & 2
1 CD Pollini/Abbado - 4153712 ... 139 F

BEETHOVEN
Symphonie Nx 9
1CD Maazel - 76999 ... 142 F
Sonates pour piano et violon
2 CD - 39680 ... 243 F
Concertos piano 3 et 4
1 CD Haitink - 39814 ... 142 F
Trios avec piano Nx 3, 4, 5, 6 trio
1 CD - 3757421 ... 163 F
Symphonie Nx 5
1 CD PAITA - 781 ... 142 F

BERG - BARTOK
Concerto violon - Concerto violon
1 CD Solti - 4118042 ... 121 F

BERLIOZ
Requiem
2 CD sir Colin Davis - 4162832 ... 278 F

BERWALD FRANZ
Les Quatre Symphonies
2 CD Neeme Jarvi - 4155022 ... 278 F

BIZET
L'Arlésienne suite Nx1
1 CD von Karajan - 4151062 ... 139 F
Œuvre Intégrale pour piano
2 CD - 278776 ... 290 F

BRAHMS
Symphonie Nx2
1 CD Walter Bruno - 42021 ... 142 F
Les 4 Symphonies & Ouvertures
1 CD Solti G. - 4144582 ... 139 F
Un requiem Allemand
2 CD sir G. Solti - 4146272 ... 139 F
Les 4 Symphonies & Ouvertures
1 CD Solti G. - 4144582 ... 139 F

BRITTEN
Peter Grimes
3 CD Benjamen Britten - 4145772 ... 417 F

BRUCKNER
Symphonie Nx 8
2 CD Guilini CM - 4151242 ... 272 F
Symphonie Nx 9
1 CD Herbert von Karajan - 4190832 ... 139 F
Maria Callas - Airs d'Opéras 54 55
7472822 ... 149 F

CANTELOUBE
Chants d'Auvergne Vol 1
1 CD Tate - 4100042 ... 139 F

CHAUSSON
Trio pour piano violoncelle
1 CD - 4111412 ... 139 F
Concert pour violon piano et quatuor
1 CD - 901135 ... 142 F

CHOPIN
Préludes - 1 CD - 4137962 ... 139 F
13 nocturnes - 1 CD - 4151172 ... 132 F
Les dix Mazurkas - 1 CD - 4134492 ... 139 F

CORELLI
Concertos pour la nuit de Noël
1 CD HOGWOOD - 4101792 ... 132 F

DEBUSSY
Préludes Vol 1 - 1 CD 4134502 ... 139 F
Nocturnes Nx 1 & 3 Nuages, Fête
1 CD Haitink - 4000232 ... 139 F

DOMINGO PLACIDO
Airs et duos - 1 CD - RE87020 ... 147 F

DVORAK
Symphonie Nx 9
1 CD Karajan Hv - 4155092 ... 139 F
Symphonie Nx 7 (en D Mineur OP 70)
1 CD Neumann V. C377067 ... 163 F

ELGAR
Enigma Variations, Pomp and Circ
1 CD Bernstein L. 4134902 ... 132 F

FALLA (de)
Nuits dans les jardins d'Espagne
1 CD de Burgos - 4102892 ... 139 F

FAURE
Pelleas & Melisande, Masques et
1 CD Marriner - 4105522 ... 139 F

GERSHWIN
Porgy & Bess
3 CD Lorin Maazel - 4145592 ... 417 F
The 1920s the 1930s
1 CD Tilson Thomas - 39699 ... 142 F

GOUNOD
Chants sacrés - 1 CD Gibson - 4000192 ... 139 F

GRIEG
Peer Gynt - 1 CD Edo de Waart - 4110382 . 139 F

HAENDEL
Te Deum Jubilate
1 CD Simon Preston - 4144132 ... 139 F
Musique pour les feux d'artifice
1 CD Marriner - 4145962 ... 139 F

HAYDN
Symphonies Nx 44 et Nx 77
1 CD - 4153652 ... 139 F
Symphonies 94 La Surprise et 100
1 CD sir Solti G. 4118972 ... 139 F

JANACEK
Jenufa
2 CD sir Mackerras CH. 4144832 ... 272 F

KODALY
Le Paon, danses et Galanta, danses
1 CD sir Lehel G. - 122522 ... 145 F

LALO BERLIOZ
Symp. Espagnole OP 21 Reverie et
1 CD Barenboim - 4000322 ... 139 F

LEHAR FRANZ
La Veuve Joyeuse
2 CD Von Matacic - 7471788 ... 299 F

LISZT.
Liebestraum Mephisto valse Nx 1.
1 CD - 4102572 ... 139 F
Les préludes, danse macabre, fan
1 CD Jean-Claude Casa - CD16516 ... 118 F
Années de pèlerinage, Italie
1 CD - 4101612 ... 132 F

MAGNARD ALBER
Symphonie Nx 4 OP 21 Chants funèbres
1 CD Michel Plasson - 1731842 ... 149 F

MAHLER
Symphonie Nx4
1 CD Bernard Haitink - 4121192 ... 139 F
Symphonie Nx 1, TITAN
1 CD Léonard Bernstein MK 42194 ... 142 F
3e symphonie
2 CD sir Solti G. 4142682 ... 272 F

MENDELSSOHN
Psaumes 42-95-115
1 CD Michel Corboz - 88120 ... 149 F
Le Songe d'une Nuit d'Été
1 CD Marriner N. 4111062 ... 139 F

MONTEVERDI
Quatrième livre de Madrigals
1 CD Anthony Rooley - 4141482 ... 139 F

MOZART
La Flûte Enchantée
3 CD Sir George Solti - 4145682 ... 397 F
Symphonies Nx 31 Parisienne et N
1 CD Harnoncourt N. - 842817 ... 176 F
Requiem - 1 CD Corboz - CD88157 ... 147 F
Concertos pour piano Nx 12K 414E
1 CD Rolla J. - 124722 ... 145 F
Airs d'Opéra
1 CD Sir Colin Davis 4111482 ... 139 F
Airs de concert
1 CD Kiri Te Kanawa - 4117132 ... 139 F

MOUSSORGSKY
Tableau d'une exposition
1 CD Ansermet - 4141392 ... 139 F

NIELSEN
Symphonie Nx 4
1 CD Salonen - 42093 ... 142 F

OFFENBACH
Ouvertures : La Vie Parisienne
1 CD Marriner N. - 4114762 ... 139 F
La Belle Hélène
2 CD Michel Plasson - 2701718 ... 299 F

PAVAROTTI Luciano
Chansons Napolitaines favorites
1 CD - 4100152 ... 125 F
Greatest Hits - 2 CD - 4170112 ... 289 F

PRESTON SIMON
Musique ancienne pour orgue
1 CD T. Pinnock - 4156752 ... 139 F

PROKOFIEV
Concerto pour piano + Concerto
1 CD Abbado Cl. 4150622 ... 139 F
Pierre et le Loup
1 CD Karl Böehm - 4153522 ... 139 F

PUCCINI
La Tosca - 2 CD von Karajan - 4138152 ... 243 F
La Bohème - 2 CD Solti - 880371 ... 294 F

RACHMANINOV
L'île des morts danses symphoniq.
1 CD Ashkenazy V. 4101242 ... 139 F

RAVEL
Le Bolero - 1 CD - 4100102 ... 132 F
L'évantail de Jeanne -
1 CD Geoffroy Simon - 8356 ... 178 F

ROSSINI
Le Barbier de Séville
3 CD Marriner N. 4110582 ... 417 F

SAINT SAENS
Concerto pour piano OP22-44
1 CD Alain Lombard - 88002 ... 149 F

SATIE
Satie insolite - 1 CD - 278805 ... 145 F

SCHUBERT
Intégrale des trios avec piano
2 CD - 4126202 ... 278 F
La Jeune Fille et la Mort
1 CD - 4100242 ... 139 F

SCHUMAN R.
Symphonies Nx 1 & 9
2 CD Haitink - 4161262 ... 278 F
Amours poète OP 48, Liederkreis O
1 CD - 4151902 ... 132 F

CHOSTAKOVITCH
Les 4 symphonies
2 CD HAITINK - 4161262 ... 278 F
Symphonies Nx 8
1 CD Haitink B - 4116162 ... 139 F

SIBELIUS
Symphonie Nx 4
1 CD Vladimir Ashkenazy - 4000562 ... 139 F
Finlandia
1 CD G. Rozhdestvensk - 1002 ... 99 F

STRAUSS R.
Ainsi parlait Zarathoustra - Don J.
1 CD KARAJAN 4109592 ... 139 F
Le Chevalier à la Rose
4 CD KARAJAN 4137182 ... 541 F

STRAUSS J.
Le Beau Danube Bleu
1 CD RD 70953 ... 147 F
Valse de l'Empereur, Tritsch Tra
1 CD KARAJAN - 4100222 ... 132 F

STRAVINSKY
Le Sacre du Printemps
1 CD Zubin Metha - MK 34557 ... 142 F
The rake's progress
2 CD Chaitty r. - 4116442 ... 265 F

TCHAIKOVSKY
Symphonie Nx 1
1 CD Jansons -8402 ... 178 F
Yolanta
2 CDM. Rostropovitch - 88147 ... 299 F

TELEMANN
Ouvertures en sol mineur et ré M
1 CD Harnoncourt N. - 842986 ... 176 F
Concertos pour Hautbois
1 CD I. Brown - 4128792 ... 132 F

VERDI
Macbeth - 3 CD Sinopoli G. 4121332 ... 375 F
Falstaff - Requiem
2 CD Carlos Paita - 772/3 ... 225 F

VIVALDI
Les Quatre Saisons
2 CD Neville Marriner - 4144862 ... 139 F
Les Quatre Saisons
1 CD Pinnock - 4000452 ... 139 F

WAGNER
L'Or du Rhin
3 CD sir Solti G. 4141012 ... 417 F
Le Crépuscule des Dieux
4 CD sir Solti G. 4141152 ... 541 F
Tannhauser - 3 CD sir Solti - 4145812 ... 417 F
Ouvertures et préludes
1 CD K. Boehm - 4137332 ... 132 F

MODERNE

Joel "The Bridge" ... 142 F
Neil Diamond "Eden for Future ... 142 F
Paul Mac Cartney - Press to play ... 149 F
Queen - News of the world ... 149 F
Steve Winwood - Back in the highlife ... 149 F
John Lee Hooker - House of the Blues ... 160 F
Absolute Beginn - With David Bowie 1 CD ... 126 F
Alphaville - Afternoons in Utopis 1 CD ... 142 F
Mac Cartney Paul - Tug of war 1 CD ... 150 F
Armstrong L. - The Silver collectia 1 CD ... 126 F
Bailey Philip - Chiness Wall 1 CD ... 142 F
Balavoine Daniel - Sauver l'Amour 1 CD ... 126 F
Barbara - Collection (L'aigle) 1 CD ... 126 F
Bashung Alain - Passé le Rio Grande 1 CD ... 139 F
Basie Count - Plays Quincy Jones - 1 CD ... 141 F

Beach Boys The greatest hits 15 - 1 CD ... 194 F
Beatles - First 1 CD ... 132 F
Bechet Sidney - Platinium for... 1 CD ... 141 F
Bee Gees - Greatest - 2 CD ... 250 F
Benatar Pat - Seven the hard way 1 CD ... 126 F
Berger Michel - Différences 1 CD ... 142 F
Berry Chuck - Greatest hits 21 - 1 CD ... 194 F
Big Country - The seer - 1 CD ... 139 F
Birkin Jane - Quoi 1 CD ... 126 F
Black Sabbath - Paranoïd 1 CD ... 128
Blind Faith - Blind Faith 1 CD ... 129 F
Blondie - Best 1 CD ... 149 F
Bolan Marc - Greatest hits vol 1 1 CD ... 128 F
Bonvoisin Bernie - Couleur passion - 1 CD ... 126 F
Bowie David - Ziggy Stardust - 1 CD ... 134 F
Bowie David - Aladdin Sane 1 CD ... 130 F
Bowie David - Diamond Dogs 1 CD ... 147 F
Brassens G. - Chan. pour l'Auverg. 1 CD ... 126 F
Brel Jacques - Ne me quitte pas 1 CD ... 126 F
Bronski Beat - The age of consent 1 CD ... 136 F
Brown James - CD of JB 1 CD ... 126 F
Brubeck Quartet - Time out 1 CD ... 149 F
Bush Kate - Hounds of love 1 CD ... 149 F

Cabaret Voltaire - The crack down 1 CD ... 135 F
Cabrel Francis - Photos de voyages 1 CD ... 142 F
Cale J.J. Shades 1 CD ... 132 F
Carmen Phil. - Wise monkeys 1 CD ... 126 F
Cars - Greatest hits 1 CD ... 142 F
Cash Johnny - Greatest hits - 1CD ... 103 F
Charles Ray - The legend lives 1 CD ... 139 F
Clannad - Macalla - 1 CD ... 142 F
Clapton Eric - Time Pieces 1 CD ... 125 F
Clayderman R. - Ballade à Adeline 1 CD ... 126 F
Clerc Julien - Femmes, indiscrétion 1 CD ... 138 F
Cliff Richard - The best 1 CD ... 124 F
Cock Robin - Throught you were on 1 CD ... 142 F
Cocker Joe - The collection 1 CD ... 128 F
Cole and the Co - Rattlesnakes 1 CD ... 126 F
Coltrane John - Afro blue impression 1 CD ... 141 F
Cooke Sam - The man and his music 1 CD ... 134 F
Corea Chick - Piano improvisations 1 CD ... 139 F
Costello Elvis - Armed forces 1 CD ... 121 F
Cream - Wheels of fire - 1CD ... 259 F
Creedence Clear - Chronicle - 1 CD ... 137 F
Crusaders - Street Life - 1 CD ... 147 F
Cure - The singles 1 CD ... 129 F

Daho Etienne - Pop Satori 1 CD ... 138 F
Davis Miles - In Berlin 1 CD ... 150 F
De Burgh Chris - Into the light 1 CD ... 126 F
Depeche Mode - The singles 81-85 1 CD ... 120 F
Dire Straits - Brothers in arms 1 CD ... 126 F
Doors (the) L.A. Woman - 1 CD ... 149 F
Duran Duran - Arena 1 CD ... 149 F
Duteil Yves - Jonathan 1 CD ... 149 F
Dylan Bob - Biograph - 3 CD ... 384 F

Electric Light - Balance of Power 1 CD ... 141 F
Ellington Duke - 1953 Passadena CO 1 CD ... 141 F
Eurythmics - Revenge - 1 CD ... 134 F
Everly Brothers - 20 greatest hits - 1 CD ... 114 F

Ferrat Jean - Je ne suis qu'un cri - 1 CD ... 149 F
Ferry Brian R - Street life (20 gr) - 1 CD ... 126 F
Five Star - Luxury of life 1 CD ... 147 F
Fogerty John - Centerfield - 1 CD ... 139 F
Foreigner "4" 1 CD ... 142 F
Frankie Goes Welcome to the pl. 1 CD ... 170 F

Gainsbourg S. - Rock around the B. 1 CD ... 126 F
Gabriel Peter - SO 1 CD ... 144 F
Goldman J.J. Non homologué 1 CD ... 142 F
Gitr - Gitr - 1 CD ... 145 F

Halliday Johnny - Souvenirs souv. 2 CD ... 299 F
Higelin Jacques - à Bercy - 2 CD ... 299 F
Hipsway Hipsway 1 CD ... 129 F

Indochine - 3e sexe 1 CD ... 149 F

Jackson Joe - Night and day - 1 CD ... 126 F
Jackson Michael - Thriller - 1 CD ... 132 F
Jarre J. Michel - Rendez-vous 1 CD ... 139 F
John Elton - Love songs 1 CD ... 126 F
Jonasz Michel - Uni vers l'uni 1 CD ... 142 F

Kool & the Gang "As one" 1 CD ... 139 F
Last James - Romantic dreams 1 CD ... 126 F
Lauper Cyndi - she's so unusual 1 CD ... 142 F
Lavilliers Bernard - Voleur de feu 1 CD ... 126 F
Lavoie Daniel - Tension attention 1 CD ... 149 F
Le Forestier Maxime - Aftershave 1 CD ... 126 F
Lennon Julian - The secret value of 1 CD ... 135 F

Madonna - True blue 1 CD ... 142 F
Marley Bob - Legend 1 CD ... 126 F
Mas Jeanne - Femmes d'aujourd'hui 1 CD ... 149 F
Mc Cartney - Give my regards to B 1 CD ... 127 F
Montant Yves - Olympia 81 1 CD ... 122 F
Moody blues - The other side of ll 1 CD ... 126 F
Moore Garry - We want more 1 CD ... 149 F

Ocean Billy - Love zone (Diamand D)- 1 CD .. 147 F
Oldfield Mike - Exposed - 2 CD ... 272 F

Palmer Robert - Riptide - 1 CD ... 132 F
Pink Floyd - The dark side in the - 1 CD ... 149 F
Police (the) - Ghost in the machine 1 CD ... 126 F
Presley Elvis - Love me tender 1 CD ... 124 F
Propaganda - Secret wish - 1 CD ... 126 F

Queen - A kind of magic - 1 CD ... 133 F

Rea Chris - Chris rea - 1 CD ... 125 F
Renaud - Mistral gagnant - 1 CD ... 138 F
Rolling Stones - Dirty work 1 CD ... 142 F
Ross Diana - 14 greatest hits 1 CD ... 133 F
Rush Jennifer - International versio - 1 CD ... 134 F

Sade - Promise 1 CD ... 142 F
Sanson Véronique - 7ème - 1 CD ... 142 F
Simon Garfunkel - Greatest hits - 1 CD ... 142 F
Simple Minds - Sparkle in the rain - 1 CD ... 126 F
Souchon A. - C'est comme v. voulez - 1 CD . 138 F
Springsteen B. - Born in the USA - 1 CD ... 142 F
Stewart Rod - Greatest hits - 1 CD ... 138 F
Sting - Bring on the night - 1 CD ... 250 F
Streisand Barbra - Greatest hits - 1 CD ... 142 F

Talk Talk - It's my life - 1 CD ... 149 F
Thiefaine H.F. - Soleil cherche futur - 1 CD ... 142 F

U2 - The unforgotable fire 1 CD ... 149 F

Vangelis - Chariots of fire (Fi) - 1 CD 126 F

Wings - Greatest - 1 CD ... 149 F

Yardbirds (the) - 20 Greatest hits - 1 CD ... 122 F
Young Neil - Harvest - 1 CD ... 142 F

ZZ TOP - Deguello - 1 CD ... 142 F

MODERNE

Cale J.J. "Naturally 1 CD ... 126 F
Clayderman Richard "Concerto" 1 CD ... 126 F
Davis Miles "Blues Note" 1 CD ... 160 F
Dylan Bob "Knocked out loaded" 1 CD ... 146 F
Fitzgerald Ella "These are in blues" 1 CD ... 146 F
Goodman Benny "Collector's edition" 1 CD . 146 F
Hancock Herbie "Speak like a child" 1 CD ... 160 F
Piaf Edith "De l'accordéoniste à..." 1 CD ... 149 F
Status Quo "In the army now" 1 CD ... 126 F
Téléphone "Anna, Métro c'est trop" 1 CD ... 149 F

CLASSIQUE

Beethoven "Concerto pour violon"
1 CD Perlman Giulini 7470022 ... 149 F
Donizetti "La Fille du Régiment"
2 CD Bonynge Richard 4145202 ... 278 F
Kiri Te Kanawa "South Pacific"
1 CD Jonathan Tunick MK 42205 ... 146 F
Mozart "Don Giovanni"
3 CD Karajan 4191792 ... 415 F
Pavarotti Luciano "25 ans de carrière"
1 CD Karajan 4173622 ... 139 F
Schubert "Lieder"
1 CD Schwarzkopf E. 7473262 ... 149 F
Verdi "Aida"
3 CD Caballe/Domingo 7472718 ... 449 F
Verdi "Otello"
2 CD Domingo/Maazel 7474508 ... 299 F

PROMOTIONS

Cash Johnny "Greatest hits" 1 CD ... 93 F
Costello Elvis "Armed forces" 1 CD ... 110 F
Hall & Oates "Live at the Apollo" 1 CD ... 133 F
Kool & the Gang "In the heart" 1 CD ... 114 F
Lewis & the N "Sports" 1 CD ... 111 F
Mader Jean-Pierre "Microclimats" 1 CD ... 129 F
Rea Chris "Whatever happened to 1 CD ... 114 F

CLASSIQUE

Amaryllis Con "Italian Madrigals"
1 CD PCD 822 ... 93 F
Gounod "Chants sacrés"
1 CD Gibson 4000192 ... 126 F
Haydn/Torelli "Six trumpet concertos"
1 CD A Halstead PCD 821 ... 93 F
Mahler "Das lied von der erde"
1 CD Giulini CM 4134592 ... 126 F
Mozart W. A "Concertos pianos 19 et 24
1 CD Ashkenasy 4144332 ... 126 F
Haendel "Coronation anthems"
1 CD T. Pinnock 4100302 ... 126 F
Rossini Fau "Music of the masters"
1 CD J. Judo PCD 805 ... 93 F



10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

Département Hi Fi

CHAINES BUDGET GENERAL
AMSTRAD CD-1000 et CD-2000



HISTORIQUE
La différence entre la CD 1000 et la CD 2000 est la fourniture d'un meuble et des enceintes 15 cm plus grandes dans le sens de la hauteur pour la CD 2000 que pour la CD 1000.
Amstrad est en train de devenir le leader mondial de la micro informatique grace à des produits au rapport qualité prix sans concurrence. En matière de HI-FI, la position est la même et la CD 1000 ou CD 2000 représentent un pas en avant dans la démocratisation de la chaine avec laser disc.

PRESENTATION ET DISPOSITION DES COMMANDES
La CD 1000 ou CD 2000 hormis le meuble et la dimension des enceintes sont rigoureusement identiques pour l'aspect. Présentation noire satinée. Touches alu claires, capot platine fumé.
De haut en bas du rack, nous trouvons les éléments suivants :
1. Plateau
2. Bouton 33/45 tours
3. Marche/Arrêt de la platine
4. Recherche des stations
5. Bouton FM
6. Bouton PO (MW)
7. Bouton GO (LW)
8. Voyant lumineux d'alimentation
9. Bouton marche/arrêt
10. Egaliseur graphique
11. Balance
12. Voyants lumineux indicateurs de puissance
13. Sélection tuner
14. Sélection cassette
15. Sélection platine T.D.
16. Sélection CD
17. Contrôle du volume
18. Arrêt/éjection
19. Rembobinage
20. Avance rapide
21. Reproduction
22. Enregistrement
23. Pause
24. Arrêt/éjection
25. Rembobinage
26. Avance rapide
27. Reproduction
28. Compteur
29. Remise à zéro du compteur
30. Touche Mono/Stéréo
31. Sélection de la cassette norm./CrO2/métal
32. Pause
33. Prise micro droit
34. Prise casque
35. Prise micro gauche
36. Tiroir CD
37. Afficheur CD
38. Ouvrir/arrêt/fermer
39. Ecoute
40. Pause
41. Recherche avant
42. Recherche arrière

FONCTIONNEMENT DE LA PLATINE COMPACT DISC

Mise sous tension
A l'allumage du bouton d'alimentation (9), 2 tirets apparaîtront sur l'afficheur CD LED (voir fig. 8.). Si le tiroir est ouvert, il sera refermé automatiquement. S'il y a un disque dans l'appareil, la lecture du nombre de plages commencera (pendant la lecture, les tirets clignoteront : fig. 9) et sera affiché (fig. 10). Le message d'erreur "Er" sera affiché (fig 11), pour indiquer qu'il n'y a pas de disque dans le tiroir.

Lecture d'un disque
Appuyez sur le bouton de fonction CD (16), pressez la touche Close/Stop/Open (38) pour ouvrir le tiroir porte-disque. Posez le disque délicatement, AVEC LE CÔTÉ ETIQUETTE DESSUS, sur le plateau (voir fig. 12), pressez à nouveau la touche Close/Stop/Open pour refermer le tiroir. Le nombre total de plages est affiché sur l'afficheur CD. Appuyez sur Play (39), le premier morceau du disque sera lu, et le numéro 1, sera affiché pour le confirmer. Le numéro de chaque plage sera affiché au fur et à mesure de la lecture du disque.
Si l'appareil est déjà sur Play, appuyez à nouveau sur la touche Play (39) et le morceau sera relu.



Saut des plages
Si vous maintenez appuyée la touche de lecture Play (39) pendant plus de 2 secondes, l'indicateur CD augmentera d'un chiffre automatiquement, une fois arrivé à la plage choisie, relachez la touche Play et ce morceau sera lu. Si l'affichage atteint le dernier numéro de ce disque, il retournera à "1" et continuera.

Mise en attente
Si la touche Pause (40) est pressée pendant l'écoute, la lecture sera interrompue jusqu'à ce que la touche Pause soit à nouveau pressée. Le mode Pause sera indiqué sur l'afficheur CD par un clignotement.

Fermeture/Arrêt/Ouverture (Close/Stop/Open)
Pour arrêter la lecture pendant l'écoute, appuyez sur la touche Close/Stop/Open (38), appuyez une deuxième fois pour ouvrir le tiroir porte-disque, et retirez le disc. Pour refermer le tiroir, appuyez à nouveau sur la touche Close/Stop/Open. NE JAMAIS ESSAYER D'OUVRIR OU DE FERMER LE TIROIR A LA MAIN OU DE L'OBSTRUER DURANT SA MARCHE.

Recherche d'avance ou de retour
Si les touches d'avance et de retour (41, 42) sont relâchées pendant l'écoute, la recherche commencera rapidement, et le disque continuera à être entendu. (Pendant la pause, la recherche se fera sans son). Si les touches sont pressées plus de 3 secondes, la recherche sera plus rapide, 3 secondes plus tard, la vitesse de la recherche sera augmentée à son maximum et vous n'entendrez plus le disque.
Pendant la recherche, le numéro des plages sera affiché sur l'afficheur CD.
Notez que la recherche d'avance ne dépassera pas le dernier numéro de la plage du disque, de même que pour la recherche de retour qui s'arrêtera à la plage "1". Si vous forcez ceci, le message d'erreur sera affiché (fig. 11).

Affichage d'erreur
Le message d'erreur sera affiché chaque fois que l'appareil recevra une commande interdite.
Par exemple, si la touche Play est pressée et qu'il n'y a pas de disque dans le tiroir, ou si le disque a été posée sur la mauvaise face.

Fonctionnement de la cassette
Reproduction simple
Vous pouvez écouter une cassette préenregistrée aussi bien sur le lecteur de cassette 1 que sur le 2. Appuyez sur le sélecteur de cassette (14). Puis appuyez sur le bouton "éject" et insérez la cassette dans l'un ou l'autre des lecteurs. Refermez la porte du lecteur et appuyez sur Play.
Appuyez sur le bouton du sélecteur de cassette (14). Appuyez sur les deux boutons Eject et insérez une cassette dans chaque lecteur (assurez vous que les cassettes sont bien rembobinées au début). Fermez les portes des lecteurs, ensuite appuyez sur Play de la cassette 1 et Play de la cassette 2.
La cassette du lecteur 1 est reproduite jusqu'à la fin, quand elle est terminée, la cassette du lecteur 2 commence automatiquement.

Enregistrement
A partir de la radio, d'une platine tourne disque ou d'un disque compact.
Lorsque vous écoutez la radio (PO-GO ou FM) ou un disque, vous pouvez en même temps enregistrer ce que vous écoutez sur une cassette, en vous servant du lecteur 1.
Insérez votre cassette dans le lecteur 1 et fermez la porte. Appuyez sur le bouton Pause, puis appuyez sur les boutons Record et Play en même temps pour bien les enclancher.
Quand l'enregistrement est complètement terminé, appuyez sur la touche Stop. Si la cassette se termine avant que vous pressiez Stop, le mécanisme s'arrêtera automatiquement.
Vous pouvez rembobiner la cassette au début en pressant la touche de rembobinage. Appuyez sur Play et sur le sélecteur de cassette pour écouter l'enregistrement.
Pour éjecter la cassette, appuyez à nouveau sur la touche Stop/éject et la porte cassette s'ouvrira.

Copie de cassette à cassette
Vous pouvez faire un duplicata de bande de la cassette 2 sur la cassette 1. Appuyez sur le bouton de sélection de cassete (14).
Insérez la cassette sur laquelle vous voulez enregistrer dans le lecteur 1. Appuyez sur le bouton enregistrement (Record) et écoute (Play) en même temps pour bien les enclancher. Introduisez la cassette que vous voulez copier dans le lecteur 2 et à l'aide des boutons du lecteur 2, déroulez la bande jusqu'à l'endroit où vous désirez commencer votre copie.
Appuyez sur les touches Pause et Play du lecteur 2. Appuyez sur les deux touches Pause en même temps pour commencer la copie.
Lorsque votre copie est terminée, appuyez sur les boutons stop des cassettes 1 et 2.

C) NOTRE OPINION SUR LA CHAINE AMSTRAD
Indépendamment, les CD1000 et CD 2000 représentent une fantastique nécessité bien dans l'esprit Amstrad. Toutes nos espérances de vente sont dépassées avec ce produit qui n'a à notre connaissance pas d'équivalence sur le marché sur le plan prix performance.

L'AMSTRAD CD 1000 complète avec ses enceintes
4490F
A crédit CETELEM
890F au comptant + 18 mensualités de **239F** - TEG 18,24%
Coût total du crédit avec assurance : 482,40F

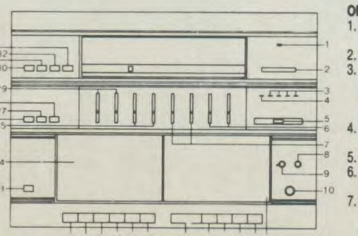
L'AMSTRAD CD 2000 complète avec ses enceintes
4990F
A crédit CETELEM
990F au comptant + 18 mensualités de **266,90F** - TEG 18,24%
Coût total du crédit avec assurance : 804,20F

D) CARACTERISTIQUE TECHNIQUES.
SECTION AMPLIFICATEUR
Puissance 10 Watts RMS par canal, puissance totale musicale 40 Watts. Courbe de réponse 20Kz - 20kHz. Distorsion 1 % à pleine puissance. Egaliseur graphique 100Hz +/−10dB, 400Hz +/−10dB, 1KHz +/−10dB, 3KHz +/−10dB, 10KHz +/−10dB
SECTION TUNER
FM 86.5 – 109MHz. PO 525 – 1650KHz. GO 150 – 270KHz. Sensibilité FM 75 ohms BALANCE NON REGLEE
SECTION CASSETTE
Bande cassette compacte. Vitesse de défilement 4.75 cm par seconde. Pistes 4 pistes, 2 canaux stéréo. Pleurage et scintillement 0.2 %. Distorsion 1 %. Fréquence bande normale 80Hz – 10KHz. Courbe de réponse bande Chrome 80Hz – 12KHz, bande Métal 80Hz – 12KHz. Sensibilité Micro 0.5mV– 600 ohms.
SECTION COMPACT DISC
Système de lecture : rayon laser optique. Pleurage et scintillement : non mesurable (précision quartz). Rapport signal/bruit : supérieur à 90 dB. Diaphonie : supérieure à 90 dB.
SECTION PLATINE TOURNE-DISQUE
Platine contrôle manuel. Cellule magnétique. Transmission par courroie. Contrôle de vitesse electronique.
DIMENSIONS ET POIDS (CD1000)
Appareil principal 36 cm(L) X 39 cm(H) X 33 cm(P). Poids 10.2Kgs. Enceintes 25 cm(L) X 35 cm(H) X 21 cm(P). Poids 4Kgs. Alimentation 220-240V AC,

CHAINES BUDGET GENERAL
AMSTRAD SM-45 et TS-46

A) HISTORIQUE
La SM45 et sa sœur la TS46 ne diffère que par l'ensemble et la taille des enceintes qui sont 15 cm plus hautes pour la TS46. Ce sont les tous derniers modèles de la prestigieuse marque Amstrad. Pour ceux qui ne le sauraient pas, près de 15 à 20 % des chaînes en rack vendus en france le sont par Amstrad. Les raisons de ce succès ? L'incroyable rapport prix performance permis grace à une intégration dans la construction particulièrement poussée et de très grandes séries de fabrication.

B) DESCRIPTION DE LA CHAINE
1. indicateur FM stéréo
2. recherche des stations
3. indicateur de niveau de sortie
4. indicateur de mise sous tension
5. volume
6. balance
7. aigus
8. prise micro droite
9. prise micro gauche
10. prise casque
11. cassette 1
12. touche pause (1)
13. Arrêt / éjection (1)
14. avance rapide (1)
15. rembobinage (1)
16. reproduction (1)
17. touche pause (2)
18. Arrêt / éjection (2)
19. avance rapide (2)
20. rembobinage (2)
21. reproduction (2)
22. enregistrement (2)
23. marche / arrêt
24. cassette 2
25. correcteur physiologique
26. touche tuner
27. touche platine cassette
28. touche platine tourne-disque
29. basses
30. touche FM
31. touche Mono/stéréo
32. touche PO
33. touche GO
34. prise antenne FM
35. prise haut-parleur droit
36. prise haut-parleur gauche
37. cordon d'alimentation secteur
38. élèvateur du bras de lecteur
39. patte de fixation
40. patte de positionnement manuel
41. sélecteur de vitesse (33/45 Tours)



FONCTIONNEMENT DE L'AMPLI
Utilisez les boutons de basses et d'aigus pour régler la tonalité à votre goût et en fonction de l'accoustique de votre pièce. Vous pouvez également régler la balance entre les enceintes à l'aide du bouton Nº 6, suivant l'endroit où vous avez placé vos enceintes. En faisant tourner le bouton vers la gauche, vous déplacez le son vers la gauche, et en faisant tourner le bouton vers la droite, vous déplacez le son du côté droit. Vous pouvez écouter votre chaîne à l'aide d'un casque en insérant le casque dans la prise casque (10).
Des voyants lumineux de droite et de gauche situés sur l'ampli vous indiquent la puissance de sortie de l'ampli.

FONCTIONNEMENT DU TUNER
PO/GO, pour utiliser ces gammes d'ondes, appuyez sur l'une ou l'autre de ces touches et à l'aide du bouton de recherches des stations, placez-vous sur la station de votre choix. Aucun branchement d'antenne extérieure n'est nécessaire étant donné que l'appareil à une antenne ferrite incorporée.
FM, pour la FM, branchez une antenne co-axiale se trouvant à l'arrière de votre ensemble. Le fil d'antenne doit être équipé d'une prise co-axiale de 75 ohms. Appuyez sur la touche FM, et placez-vous sur une station FM avec le bouton de recherche des stations. Vous éliminez les interférences en pressant sur la touche "Mute". L'indicateur FM stéréo s'éclaire lorsque vous êtes en FM. Dans les endroits où le signal est faible, soit parce que l'antenne n'est pas bonne soit parce-que vous êtes trop loin de l'emetteur, il peut se produire des bruits de fond importants en FM. Les bruits peuvent être réduits en mettant la touche "Mono/stéréo" sur mono. Dans cette position vous écoutez votre émission en mono bien sûr. Notez qu'en PO/GO, l'indicateur stéréo FM, l'AFC et le silencieux ne fonctionnent pas.

FONCTIONNEMENT DE LA PLATINE DISQUE
La platine disque est protégée par un couvercle anti-poussière. Pour écouter des disques, le bouton (20) de sélection de la fonction Phono doit être enfoncé.
La platine disque fonctionne avec des 33 Tours ou des 45 Tours.

OPERATION
1. Placez le disque sur la platine et sélectionnez la vitesse avec le sélecteur de vitesse (33/45 Tours).
2. Soulevez le bras de lecture.
3. Utilisez la patte de positionnement manuel pour placer le bras sur le disque a l'emplacement désiré. La platine doit maintenant avoir commencé à tourner.
4. Pour placer avec précaution le saphir sur le disque, utilisez avec douceur l'élévateur du bras de lecteur.
5. La platine s'arrête lorsque le disque est fini.
6. Le bras doit être délicatement remis en place avant de refaire tourner la platine.
7. L'adaptateur pour 45 Tours au centre de la platine peut être élevé en le tournant dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, et peut être abaissé en le tournant dans l'autre sens.

Si vous utilisez la platine disque avec une puissance élevée (spécialement si les basses sont fortes), assurez-vous que les haut-parleurs ne sont pas à proximité du meuble HiFi pour éviter le retour.

FONCTIONNEMENT DE LA CASSETTE
Reproduction simple
Vous pouvez écouter une cassette pré-enregistrée aussi bien sur le lecteur de cassette 1 que sur le 2. Appuyez sur le sélecteur de cassette (27), puis appuyez sur le bouton "Eject" et insérez la cassette dans l'un ou l'autre des lecteurs. Refermez la porte du lecteur, ensuite appuyez sur "Play".
Lecture en continu
Appuyez sur le sélecteur de cassette (27). Appuyez sur les deux boutons "Eject" et insérez une cassette dans chaque lecteur et appuyez sur "Pause" de la cassette 1 et "Pause" de la cassette 2 (assurez vous que les cassettes sont bien rembobinées au début). Fermez les portes des deux lecteurs, ensuite appuyez sur "Play" de la cassette 1 et "Play" de la cassette 2. Relachez le bouton "Pause" de la cassette 1. La cassette 1 est reproduite jusqu'à la fin. Quand elle est terminée, la cassette du lecteur 2 commence automatiquement.
Enregistrement
Lorsque vous écoutez la radio (FM, PO, GO), ou un disque, vous pouvez en même temps enregistrer ce que vous écoutez sur une cassette, en vous servant du lecteur 2.
Insérez votre cassette dans le lecteur 2 et fermez la porte. Appuyez sur le bouton "Pause", puis appuyez sur les boutons "Record" et "Play" en même temps pour bien les enclencher ; vous devriez pouvoir entendre ce que vous êtes en train d'enregistrer. Lorsque vous êtes prêt, appuyez sur "Pause" et la cassette commencera à tourner. Si vous désirez interrompre temporairement l'enregistrement, appuyez sur "Pause". Pour reprendre, ré-appuyez sur "Pause". Lorsque l'enregistrement est complètement terminé, appuyez sur la touche "Stop". Si la cassette se termine avant que vous pressiez "Stop", le mécanisme s'arrêtera automatiquement. Vous pouvez rembobiner la cassette au début en pressant la touche de rembobinage. Appuyez sur "Play" et sur le sélecteur de cassette pour écouter l'enregistrement. Pour éjecter la cassette, appuyez à nouveau sur la touche "Stop-eject" et la porte cassette s'ouvrira.

L'AMSTRAD SM-45 complète avec ses enceintes
1490F
A crédit Cetelem : **0% comptant** + 6 mensualités de **268,60F**. TEG 18,24%
Coût total du crédit avec assurance : 111,60F

L'AMSTRAD TS-46 complète avec ses enceintes
1690F
A crédit Cetelem : **190F comptant** + 6 mensualités de **268,60F**. TEG 18,24%
Coût total du crédit avec assurance : 111,60F

C) NOTRE OPINION
La SM45 sans meuble et la TS46 avec son meuble n'ont pas seulement un rapport prix performance stupéfiant. Leur qualité musicale est remarquable et satisfaira les amateurs qui ne souhaitent pas consacrer trop à leur budget. L'esthétique est superbe et digne de certaines chaînes valant quatre fois plus cher.

D) CARACTERISTIQUES TECHNIQUES
SECTION AMPLIFICATEUR : Puissance 5 watts RMS par canal, puissance totale musicale 20 watts. Courbes de réponse 20 Hz – 20 kHz. Distorsion 1 % à pleine puissance. Egaliseur graphique basse +/− 10 dB, milieu +/− 10dB, aigu +/− 10dB
SECTION TUNER : FM 86.5 – 109MHz. PO 525 – 1680kHz. GO 155 – 280kHz. Sensibilité FM 3µV. Entrée antenne FM 75ohms
SECTION CASSETTE : Bande cassette compacte. Vitesse de défilement 4.75 cm par seconde. Pistes 2 canaux stéréo. Pleurage et scintillement 0.2 % WRMS. Distorsion 1 %. Courbe de réponse bande normale 80Hz – 12kHz. Sensibilité micro 0.6mV – 600ohms.
SECTION PLATINE TOURNE-DISQUE : Platine contrôle manuel avec auto-stop. Cellule céramique. Transmission par courroie. Contrôle de vitesse electronique.
DIMENSION ET POIDS : Appareil principal 36 cm(L) X 32 cm(H) X 33 cm (P). Poids 7.25Kgs
Enceintes 18 cm(L) X 26 cm(H) X 14 cm(P). Poids 3.6Kgs X 2
Alimentation 220/240 V AC, 50 Hz



10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

COMPACTS DISC LASER

SONY CDP 303ES
Lecteur CD programmable et télécommandable, de très haut de gamme. **"Le MUST"**

6995F

SONY CDP 203
Lecteur CD programmable et télécommandable, haut de gamme

4895F

SONY CDP 55
Lecteur CD programmable et télécommandable

4335F

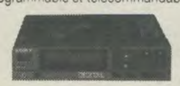
SONY CDP 40
Lecteur CD programmable

2795F

SONY CDP 65
Lecteur CD programmable et télécommandable
3995F

SONY CDP 35
Lecteur CD programmable

2595F

SONY CDP 7F
Mini lecteur CD programmable et télécommandable

3295F

SONY D 700
Mini lecteur CD programmable
3195F

SONY DISCMAN
Mini lecteur CD portable

3495F

DENON DCD 1500
Lecteur CD programmable et télécommandable

7900F

DENON DCD 1300
Lecteur CD programmable et télécommandable
5500F

DENON DCD 700
Lecteur CD programmable et télécommandable

4500F

DENON DCD 500
Lecteur CD programmable

3900F

PIONEER PDM 6K
Lecteur CD programmable avec télécommande et chargeur 6 disques

4995F

Pioneer PD 6030
Lecteur CD programmable et télécommandable

3495F

Pioneer PD 5030
Lecteur CD programmable

3195F

Pioneer PDX909M
Lecteur CD programmable et télécommandable, chargeur 6 CD
4916F

Pioneer PDX 707
Lecteur CD programmable et télécommandable

3617F

Pioneer PDX 303
Lecteur CD programmable

3189F

Pioneer PD 8030
Lecteur CD programmable et télécommandable

5705F

Pioneer PD 7030
Lecteur CD programmable et télécommandable

4495F

Technics SLPJ 1
Lecteur disque audionumérique format 33 tours

3295F

Technics SLPJ 20
Lecteur CD programmable
2495F

Technics SLP 110
Lecteur CD programmable

2795F

Technics SLP 210
Lecteur CD programmable et télécommandable

3195F

Technics SLP 310
Lecteur CD programmable et télécommandable

4195F

Technics SLP 500
Lecteur CD programmable et télécommandable

5795F

Technics SLX P8
Lecteur CD portatif à batterie Tuner AM-FM

4395F

Technics SLX P5
Lecteur CD portatif à batterie
3595F

Luxman D 105
Lecteur CD programmable

3990F

Luxman D 100
Lecteur CD programmable et télécommandable

4990F

Akai CD A30 II B
Lecteur CD programmable

2895F

Akai CDM 515 B
Lecteur CD MIDI programmable

2495F

Akai CDA 70B
Lecteur CD MIDI programmable et télécommandable

3695F

Akai CDM 300B
Lecteur CD MIDI programmable
2495F

Toshiba XR J9
Lecteur CD. Mémoire 16 plages

1990F

Toshiba XR-P9RC/XR-P9
Lecteur CD portable avec télécommande
Lecteur **2990F**
Lecteur et adaptateur secteur **3490F**

Toshiba XR-V12 / XR-V15
Lecteur CD Midi, commandes frontales
2990F

avec télécommande **3490F**

Toshiba XR-30 / XR-35
Lecteur CD avec commandes frontales
2990F

avec télécommande **3490F**

JVC XL V220 BK
Lecteur CD programmable

2895F

JVC XL V330 BK
Lecteur CD programmable et télécommandable
3695F

JVC XL V400 B
Lecteur CD programmable et télécommandable
4095F

JVC XL V22 BK
Lecteur CD programmable
2895F

Marantz CD 45
Lecteur CD programmable
2590F

Marantz CD 56
Lecteur CD programmable
2995F

Marantz CD 65
Lecteur CD programmable
3995F

Marantz CD 75
Lecteur CD programmable et télécommandable
4395F

Kenwood DP 770D
Lecteur CD MIDI programmable
3695F

Kenwood DP 1000
Lecteur CD programmable et télécommandable

4795F

Kenwood DP 1100 IIB
Lecteur CD programmable et télécommandable

5695F

Kenwood DP2000
Lecteur CD programmable et télécommandable
7495F

Onkyo DX 320
Lecteur CD programmable et télécommandable

6295F



10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

Téléviseurs SONY®

LES TRINITRON

KV 2264 FE

Téléviseur Pal/Sécam, à télécommande infrarouge. Tube TRINITRON 56cm. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformations verticales d'image. Recherche et mémorisation automatiques de 30 programmes. Stéréo 2x10 Watts. Réception double langage.



6950F

KV 1882 F

Téléviseur portable SECAM à télécommande infrarouge. Tube TRINITRON 47 cm. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformations verticales d'image. Recherche et mémorisation automatiques de 30 programmes. Affichage sur écran du nº de programme. Arrêt total de l'appareil par télécommande.

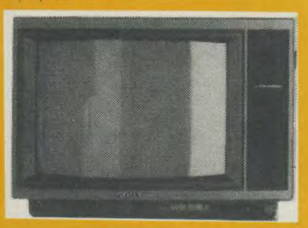


4680F

LES BLACKS TRINITRON

KV 2092 FE

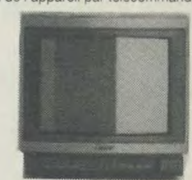
Téléviseur PAL/SECAM à télécommande infrarouge. Tube BLACK TRINITRON 51 cm : image plus contrastée. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformations verticales de l'image. Canon Panfocus : qualité de résolution optimale en chaque point de l'écran.



5890F

KV 1442 FE

Téléviseur portable PAL/SECAM à télécommande infrarouge. Tube BLACK TRINITRON 37 cm : image plus contrastée. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformations verticales d'image. Canon Panfocus : qualité de résolution optimale en chaque point de l'écran. Recherche et mémorisation automatiques de 30 programmes. Arrêt total de l'appareil par télécommande.



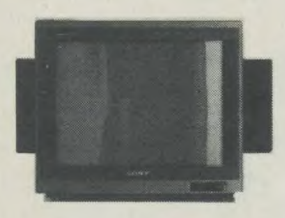
4790F

LES BLACK TRINITRON HAUTE RESOLUTION

KV 21 XRB

Téléviseur PAL/SECAM à télécommande infrarouge. Tube BLACK TRINITRON 55 cm, haute résolution : image plus contrastée, possibilité d'affichage de 2000 caractères. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformations verticales d'image. Canon Panfocus : qualité de résolution optimale en chaque point de l'écran. Circuit CTI : amélioration des transitions de couleurs. Deux prises 21 broches. Recherche et mémorisation automatiques de 30 programmes. Affichages multiples sur écran : nº de programme, volume sonore, couleur, contraste, plages de fréquences. Stéréo 2x15 Watts. Loudness. Réception double langage. Accessoire optionnel : meuble audio/vidéo SU 21 XR.

7990F



KV 21 XRTB

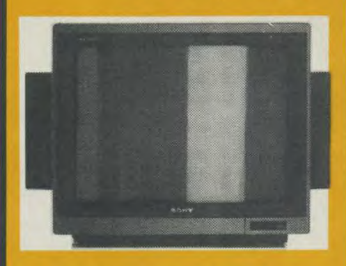
Mêmes caractéristiques de KV 21 XRB (voir plus haut). Décodeur ANTIOPE intégré.

8990F

KV 27 XRB

Téléviseur PAL/SECAM à télécommande infrarouge. Tube BLACK TRINITRON 68 cm, haute résolution : image plus contrastée, possibilité d'affichage de 2000 caractères. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformations verticales d'image. Canon Panfocus : qualité de résolution optimale en chaque point de l'écran. Circuit CTI : amélioration des transitions de couleurs. Deux prises 21 broches. Recherche et mémorisation automatiques de 30 programmes. Affichages multiples sur écran : nº de programme, volume sonore, couleur, contraste, plages de fréquences. Stéréo 2x15 Watts. Loudness. Réception double langage. Accessoires optionnels : meuble audio/vidéo SU 27 XR, pied SU 7 XB.

9490F



KV 27 XRTB

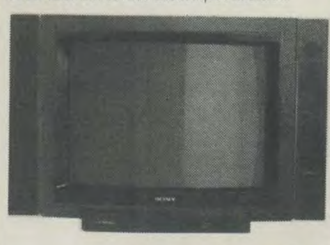
Mêmes caractéristiques de KV 27 XRB (voir plus haut). Décodeur ANTIOPE intégré.

10490F

KV 27 EXB + SS 27 EXH

Téléviseur PAL/SECAM à télécommande infrarouge. Design Frog Line. Tube Black Trinitron 68cm, haute résolution : image plus contrastée, possibilité d'affichage de 2000 caractères. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformations verticales d'image. Canon Panfocus : qualité de résolution optimale en chaque point de l'écran. Stéréo 2x30 Watts. Réception double langage.

SS 27 EXH : enceintes acoustiques latérales.



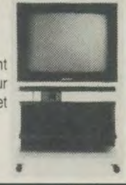
9990F

KV 27 XSB

Téléviseur PAL/SECAM à télécommande infrarouge. Tube Black Trinitron 68cm, haute résolution : image plus contrastée, possibilité d'affichage de 2000 caractères. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformations verticales d'image. Canon Panfocus : qualité de résolution optimale en chaque point de l'écran. Recherche et mémorisation automatiques de 30 programmes. Stéréo 2x10 Watts. Réception double langage.

8490F

Meuble Profeel SU 170



Meuble Profeel spécialement conçu pour recevoir le moniteur KX27PS1, un tuner télévision et un magnétoscope.

1790F

Meuble SU 27 XR



Meuble conçu pour recevoir le KV 27XRB ou le KV 27XRTB et plusieurs matériels de largeur inférieure à 468mm.

1290F

Pied Pivotant SU 7XB

Pied pivotant spécialement conçu pour recevoir le KV 27 XRB ou le KV 27XRTB.

1780F

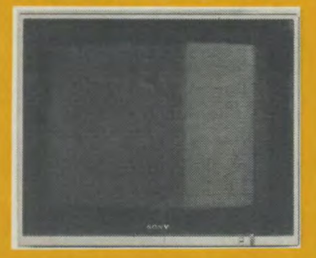
Meuble SU 21 XR



Meuble conçu pour recevoir le KV 21XRB ou le KV 21XRTB et plusieurs matériels de largeur inférieure à 468 mm.

915F

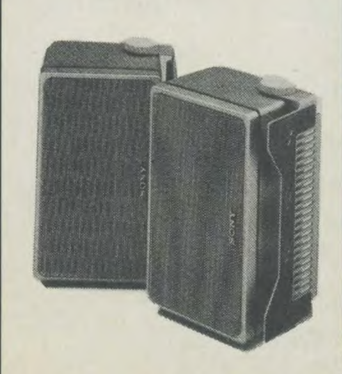
Moniteur Profeel KX 27 PS1



Moniteur quadristandard Pal/Secam/NTSC 3.58/NTSC 4.43, télécommandable. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformations verticales de l'image. Système exclusif d'image dynamique et couleur dynamique. Système d'entrées multiples audio/vidéo. Stéréo 2x14 Watts.

9900F

Enceintes SSX 2A



890F

Enceintes acoustiques 2 voies pour moniteur KX 27 PS1. Sensibilité 88 dB/W/m. Impédance : 8 ohms. Puissance maximale : 25 W. Bande passante : 75 - 20.000 Hz. Dimensions : (HxLxP) 276x159x127 mm. Poids : 2,3 kg par enceinte.

Tuner PROFEEL VTX100M

4900F



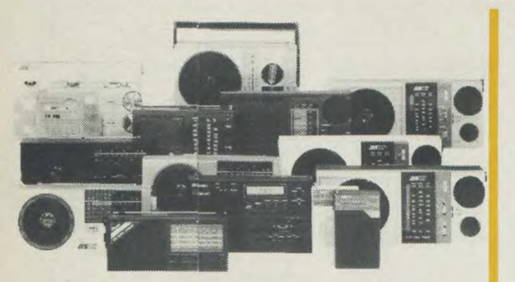
Tuner télévision multistandard à télécommande infrarouge, spécialement conçu pour les moniteurs Profeel, autorisant la réception de signaux couleur PAL/SECAM/NTSC 3.58 et 4.43.

Couverture de fréquence : VHF . F2-F10, E2-S20, IA-IJ, AO2-49, R1-R12 ; UHF : F21-F69(L), E21-E68 (B/G/H), B21-B68 (I), A14-A78 (M), R21-R60 (D, K). Recherche automatique ou manuelle et mémorisation de 30 programmes. Stéréo, réception double langage. Connecteurs multiples d'entrées/sorties audio/vidéo autorisant le branchement simultané de trois sources d'images. Télécommande RM 611 fournie. Dimensions (HxLxP) 80x430x265mm. Poids 4,5kg.



10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

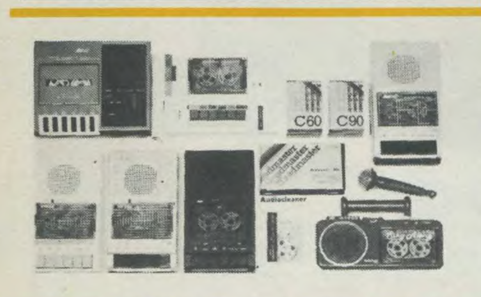
Dpt HI FI



LES TRANSISTORS AUDIOSONIC

D'un rapport qualité/prix imbattable, ils sont garantis deux ans par GENERAL. M. FRESSON, notre responsable SON sera heureux de vous faire une démonstration de leurs qualités.

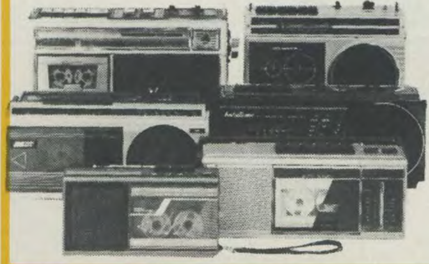
	PRIX	COULEUR au CHOIX	PILES	SECTEUR	PRISE CASQUE	PO	FM	FM/STEREO	GO	OC
TK 304	69F	Noir Blanc	●		●		●			
TK 301	119F	Noir	●		●	●	●		●	
TK 329	159F	Noir	●	●	●	●	●		●	
TK 341	189F	Bronze	●	●	●	●	●		●	
TK 331	199F	Champ. Noir	●	●	●	●	●		●	
TK 338	229F	Rouge Blanc Bleu	●	●	●	●	●		●	
TK 322 CB	259F		●		●		●			CB
TK 334	299F	Argent	●	●	●	●	●		●	●



LES RADIOS K7 MONO AUDIOSONIC

Présentation très moderne. Excellente musicalité et petit prix.

	PRIX	COULEUR au CHOIX	GO/FM	PO/FM	PO/GO/OC/FM	2 HP	COMPTEUR	IND. PUIS. LED
TB 7860	269F	Rouge Noir Bleu Blanc	●					
TB 7891	329F	Argent		●				
TB 7883	359F	Argent			●			
TB 7893	379F	Noir			●			
TB 7840	649F	Argent				●	●	●



LES MAGNETOS K7 AUDIOSONIC

Des produits solides et sans histoire. GARANTIE 1 AN.

	PRIX	COULEUR au CHOIX	PILES	SECTEUR	MICRO INCORPORE	ARRET AUTO	REGL.AUTO ENREGIS	COMPTEUR	PROPECT. CHARGT
CT 171	209F	Argent	●	●	●	●	●		
SV 667 sans HP pour micro	239F	Argent	●	●		●	●	●	●
SV 670	259F	Noir Rouge	●	●		●	●	●	●
AF 52 (pocket)	269F	Noir Blanc Rouge	●	●	●	●	●	●	●
CT 125	279F	Rouge	●	●	●	●	●	●	●

LES RADIOS REVEILS AUDIOSONIC

GENERAL ne fait pas les choses à moitié ! Nous disposons d'une sélection de 10 modèles qui devraient satisfaire les plus exigeants.

	PRIX	COULEUR au CHOIX	REGLAGE VOLUME	PO	FM	GO	CADRAN LUMINEUX	DISPLAY VERT	DISPLAY ROUGE	REGLAGE LUMIERE	ALARME	POUSSOIR SOMMEIL	DC BACK-UP
CL 341	149F	Rouge Argent			●	●			●		●	●	
CL 350	189F	Noir Blanc	●		●	●					●	●	●
CL 343	199F	Blanc	●	●	●	●	●				●	●	●
CL 349	219F	Argent	●	●	●	●			●		●	●	●
CL 345	239F	Blanc Argent Noir Rouge	●	●	●	●	●		●		●	●	●
CL 445	249F	Champ.	●	●	●	●	●	●			●	●	●
CL 351	249F	Noir Blanc Argent	●	●	●	●	●				●	●	●
ECR 88	249F	Argent	●	●	●	●	●				●	●	●
CL 765 + LECTEUR K7	399F	Champ.	●	●	●	●	●		●		●	●	●
CL 760 + Lect/Enreg K7	499F	Champ.	●	●	●	●	●		●		●	●	●

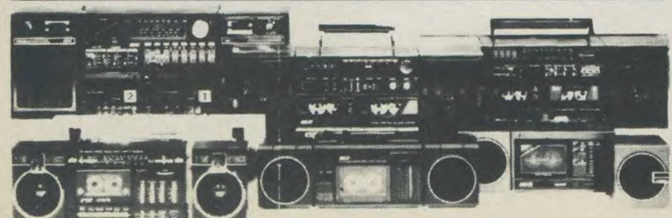




LES MINI-COMPOS STEREO AUDIOSONIC

Le stade intermédiaire entre le radio-cassette et la chaine hifi. Caractéristique numéro un des "mini-compos" : les enceintes sont détachables. La présentation des différents modèles est particulièrement réussie.

	PRIX	COULEUR au CHOIX	IND. PUIS. LED	SPATIAL STEREO	EGALISATEUR	PRISE MIC. SUP.	PO/FM STEREO	GO	OC	INTER.Mono-Stéréo	AFC sur FM	INDIC. SYNTONIS.	DOUBLE K7	LECTURE CONTINUE	DUPLIC. RAPIDE	SELECT. CHROME	SELECT. METAL	EJECTION DOUCE	COMPTEUR	INDIC.LED.ENR/LECT	INTERRUPT. PAUSE
TBS 8263	699F	Noir				●	●	●	●		●	●							●		
TBS 8230 4 HP	799F	Noir				●	●	●	●												
TBS 8800 6 HP	899F	Gris				●	●	●	●		●	●							●		
TBS 8200 4 HP	1199F	Rouge Blanc Gris		●		●	●	●	●		●	●					●	●	●	●	●
TBS 8350 6 HP	1690F	Noir	●		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●



LES BALADEURS AUDIOSONIC

"Un rapport qualité-prix imbattable... et nous offrons une garantie totale d'un an. Superbe présentation. Mécanismes de précision."

CT 133 .... **149F**
Coloris : blanc ou noir - cassette - pince ceinture - casque ultra-léger. Design superbe.

CT 134F **149F**
Coloris : blanc - cassette - casque ultra léger - Présentation classique.

CT 137 .... **169F**
Coloris : blanc - cassette - 2 prises casque - dispositif anti-pleurage. Casque ultra léger.

CT 135 .... **259F**
Coloris : argent - cassette - égaliseur 3 curseurs. Casque ultra léger.

CT 136 .... **299F**
Coloris : blanc - cassette + radio 2 gammes d'ondes (GO/FM).

CT 146 .... **349F**
Coloris : noir - cassette + radio 2 gammes d'ondes (GO/FM) - 2 enceintes + 1 poignée + casque.

CTP 830 .... **419F**
Coloris : rouge - cassette + tourne-disque. Casque ultra léger.

LES ACCESSOIRES BALADEURS

Les enceintes amplifiées

SB 18 .... **199F** la paire
2 enceintes verticales avec 2 HP - ampli intégré 2x3w avec indicateur de niveau piles - cordon casque fourni pour branchement sur n'importe quel baladeur.

SB 15 .... **189F** la paire
2 mini enceintes ampli intégré 2x3w - indicateur de niveau batterie - arrêt automatique - cordon de liaison universel pour tout type de baladeur.

VS 6 .... **269F** la paire
2 mini enceintes ampli intégré 2x3w indicateur piles - cordon liaison universel.

SB 13 .... **299F** la paire
Sac + 2 enceintes ampli intégré 2x3w - compartiment baladeurs - indicateur piles - arrêt automatique.

Les enceintes sans ampli

SB 14 2 mini enceintes **99F** la paire

SB 16 **149F** la paire
2 mini enceintes portefeuille

SB 17 **149F** la paire
2 mini enceintes téléscopiques dans un boitier.

SB 10 **199F** la paire
2 mini enceintes Bass Reflex. Excellent rendu des graves.

LES CASQUES BALADEURS

HP 21 Casque ultra léger **39F**

HP 25 Ecouteurs stéréo. **39F**

HP 23 Casque/réglage volume **99F**

HP 24 .... **99F**
Casque + jack hifi supplémentaire

HP 20 .... **69F**
Casque pliant avec boîte cassette.

HP 19 .... **119F**
Casque pliant avec support

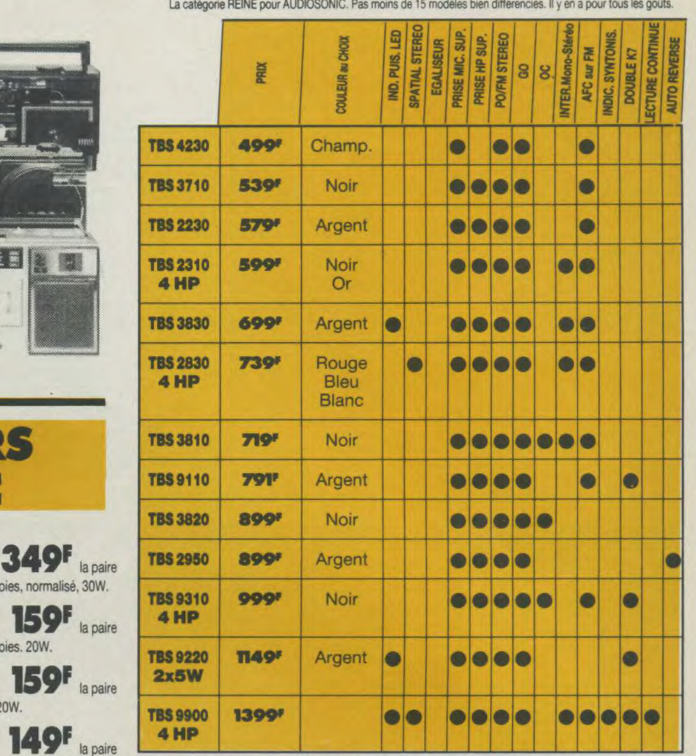


10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

Département Hi Fi

LES RADIOS K7 STEREO AUDIOSONIC

La catégorie REINE pour AUDIOSONIC. Pas moins de 15 modèles bien différenciés. Il y en a pour tous les goûts.



	PRIX	COULEUR au CHOIX	IND. PUIS. LED	SPATIAL STEREO	EGALISEUR	PRISE MIC. SUP.	PRISE HP SUP.	PO/FM STEREO	GO	OC	INTER.Mono-Stéréo	AFC sur FM	INDIC. SYNTONIS.	DOUBLE K7	LECTURE CONTINUE	AUTO REVERSE
TBS 4230	499F	Champ.				●		●	●			●				
TBS 3710	539F	Noir				●	●	●	●			●				
TBS 2230	579F	Argent				●	●	●	●			●				
TBS 2310 4 HP	599F	Noir Or				●	●	●	●		●	●				
TBS 3830	699F	Argent	●			●	●	●	●		●	●				
TBS 2830 4 HP	739F	Rouge Bleu Blanc		●		●	●	●	●		●	●				
TBS 3810	719F	Noir				●	●	●	●	●	●	●				
TBS 9110	791F	Argent				●	●	●	●			●		●		
TBS 3820	899F	Noir				●	●	●	●	●						
TBS 2950	899F	Argent				●	●	●	●							●
TBS 9310 4 HP	999F	Noir				●	●	●	●	●		●		●		
TBS 9220 2x5W	1149F	Argent	●			●	●	●	●					●		
TBS 9900 4 HP	1399F		●	●		●	●	●	●		●	●	●	●	●	

LES AUTORADIOS ET LECTEURS DE CASSETTES AUDIOSONIC

Un gamme fiable, complète et très musicale pour un prix stupéfiant

CSR 1530F — **399F**
Autoradio PO/GO/FM, sans cassette, stéréo 2x7W.

CSR 1430 F — **499F**
Autoradio PO/GO/FM stéréo. Puissance 2x7W. Lecteur de cassettes stéréo. Commutation automatique de cassette en radio. Avance rapide. Tonalité progressive/Balance. Recherche au choix par commutateur des émetteurs faibles et éloignés ou proches et puissants. Présentation noire ou argent.



CSR 3530 F — **899F**
Autoradio PO/GO/FM stéréo. Puissance 2x7W. Lecteur cassette auto-reverse. Avance et retour rapides. Changement de piste automatique en fin de bande ou manuel. Voyant indicateur. Sélecteur mono/stéréo. Tonalité progressive. Balance. Présentation noire ou silver. Dimensions : 17,8x14x4,4cm. Normes DIN.



CSR 5730 F — **899F**
Autoradio PO/GO/FM stéréo. Puissance 2x18W. Lecteur cassette stéréo. Commutation automatique de cassette en radio. Avance rapide. Affichage digital de la fréquence. Eclairage de nuit du cadran et des boutons. Revient à la mise en route sur la dernière fréquence affichée. Présentation Flat Nose. Couleur noire. Tonalité progressive/Balance. Dimensions 17,8x12x4,4 cm (normes DIN).

CSR 4030F — **949F**
Autoradio GO/FM stéréo avec booster et égalisateur. Puissance 2x18W. Lecteur cassette stéréo autoreverse. Suppression de bruit ASO. Interrupteur mono/stéréo. Egalisateur qui couvre 5 gammes de fréquence. Tonalité progessive/Balance. Présentation noire. Dimensions 17,8x14,5x4,4 cm (normes DIN).



CSR 4430F — **999F**
Autoradio PO/GO/FM stéréo. Puissance 2x8W. Lecteur de cassette autoreverse. Avance et retour rapides. Changement de piste automatique en fin de bande ou manuel. Affichage digital de la fréquence. Affichage heures et minutes. Tonalité progressive/Balance. Présentation noire. Dimensions 17,8x15,5x4,9cm (normes DIN).



CSR 4530F — **1499F**
Autoradio PO/GO/FM stéréo. Puissance 2x25W. Lecteur de cassette autoreverse. Avance et retour rapides. Changement de piste automatique en fin de bande ou manuel. Affichage digital de la fréquence. Mémoire. Affichage des heures et des minutes. Tonalité progressive/Balance. Présentation noire. Dimensions 17,8x15,5x4,9 cm (normes DIN).

CR 15 — **399F**
Lecteur de cassette stéréo sans radio. Autoreverse. Noir. 2x5W. Avance rapide. Ejection.

COMPLEMENTS AUTORADIO AUDIOSONIC



EGALISATEUR/ BOOSTER ST4 — **349F**
Egalisateur booster stéréo. L'égalisateur couvre 7 gammes de fréquences ajustables. Régulateur antifading pour établir l'équilibre entre haut-parleurs avants et arrières. Indications LED pour la puissance de sortie. Puissance 2x30W. Courbe de réponse 20-20.000Hz. Dimensions 15,6x14x2,2cm.

EGALISATEUR/ BOOSTER ST5 — **699F**
Booster stéréo. L'égalisateur couvre 7 gammes de fréquences ajustables. Régulateur anti-fading pour établir l'équilibre entre haut-parleurs avants et arrières. Indication LED pour la puissance de sortie. Puissance 2x25W. Courbe de fréquence 20-20.00Hz. Dimensions 16x14,4x5,2cm



HAUT PARLEURS

CS 400 — **399F** la paire
HP sabot. 3 voies. 30W.

CS 405 — **499F** la paire
Boitier étrier, 3V. 50W.

CS 420 — **489F** la paire
Boitier tweeter articulé étrier. 2V. 50W.

CS 425 — **589F** la paire
Boitier tweter articulé étrier. 3V. 60W.

CS 435 — **289F** la paire
Mini boitier tweeter. 30W.

CS 439 — **169F** la paire
HP encastrable. Diam. 100. 40W

CS 441 — **349F** la paire
HP encastrable. Diam. 130. 3 voies, normalisé, 30W.

CS 442 — **159F** la paire
HP encastrable. Diam. 130. 2 voies. 20W.

CS 444 — **159F** la paire
HP encastrable 9x15. 2 voies. 20W.

CS 446F — **149F** la paire
Hp encastrable. Diam. 130. 2 voies. 20W.

CS 447 — **199F** la paire
HP encastrable. Diam. 130. 2 voies. 40W.

CS 455 — **279F** la paire
HP sabot. 2 voies. 30W.

CS 460 — **249F** la paire
Mini boitier bicone. 30W.

CS 470 — **299F** la paire
Boitier convertible. 3 voies. 30W.

CS 471 — **299F** la paire
Boitier. 3 voies. 60W.

CS 476 — **249F** la paire
Boitier. 2 voies. 40W.

CS 475 — **249F** la paire
Boitier. 2 voies. 30W.

CS 809 — **99F** la paire
HP boitier simple. 8W

ANTENNES AUTO

X 4110 — **39F**
Antenne d'aile

X 430 — **69F**
Antenne caoutchouc

X 740 — **139F**
Antenne électronique avec préampli

X 5100 — **159F**
Antenne électrique semi-automatique.

LES JEUX D'ECHECS MULTITECH

CHESSMAN I — **359F**
8 niveaux de jeu (même niveau tournoi). Fait le roque, la prise en passant et la promotion des pions. Pat. Echec. Echet et mat annoncement. Il résoud des problèmes de mat en 3 coups. Portatif. Fonctionne avec une pile 9V.

CHESSMAN II — **699F**
Permet de changer de niveau en cours de jeu. Permet la prise en passant, le roque et la promotion des pièces. 8 niveaux de jeu avec 1 niveau tournoi. Pat. Echec. Echec et mat annoncement. Résoud des mats en 2 coups. 6 piles de 1,5V.



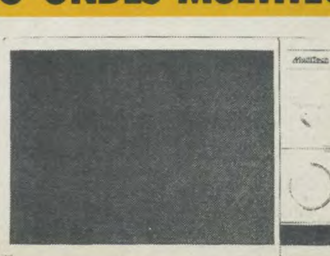
CC 009 — **999F**
Jeu d'echec électronique de sac. 16 niveaux de jeux. Large éventail d'ouvertures en mémoire. Vérification de position. Possibilité de revenir en arrière. Refuse les coups interdits. Résoud des mats en 4 coups.

CC 006 — **1495F**
Présentation luxueuse. 12 niveaux de jeu. Possibilité de changer de niveau en cours de partie. Large choix d'ouvertures en mémoire. Résoud les mat en 4 coups.

FOUR MICRO ONDES MULTITECH DMR 602

Qui dit mieux en rapport qualité/prix ? Cuisson rapide : puissance de sortie 500W. Décongélation : puissance de sortie 200W. Minuteur 35mn. Plateau tournant. Volume intérieur 18 litres. Consommation 980W. 220V. Dimensions intérieures : 300 x 298 x 202 mm. Dimensions extérieures : 462 x 328 x 309 mm. Poids 17 kg.

1499F





10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS

Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

Départements CB LOCATION SON

LOCATION COURTE DURÉE DE MATÉRIEL VIDEO - HI FI - INFORMATIQUE

(Pour des durées plus longues, nous consulter)
Un chèque de caution NON ENCAISSÉ et une quittance sont demandés pour toute location
(Téléphoner à Dominique si vous souhaitez une réservation)

	LA JOURNEE	LE WEEK-END (vend.16h/lun.12h)
MICRO		
Micro AMSTRAD CPC 464 Mono .... F	250 F	
Micro AMSTRAD CPC 464 couleur	200 F	300 F
Micro AMSTRAD PCW 8256	300 F	500 F
Micro AMSTRAD PCW 8512	500 F	800 F
Micro AMSTRAD PC 1512 DD Couleur (selon disponib.) . -	500 F	800 F
Imprimante EPSON L X 80	150 F	250 F
Imprimante AMSTRAD DMP 2000	120 F	200 F
Imprimante AMSTRAD DMP 3000	140 F	240 F
VIDEO		
Magnétoscope VHS salon	200 F	300 F
Magnétoscope VHS portable	300 F	500 F
Caméra VHS couleur	200 F	300 F
TV couleur 36 cm SECAM	100 F	180 F
TV couleur 54 cm SECAM	150 F	250 F
TV couleur 36 cm PAL SECAM	150 F	250 F
TV couleur 54 cm PAL SECAM	200 F	300 F
HI FI		
Ampli 2 X 50 W.	100 F	180 F
Platine-Disque	100 F	180 F
Tuner	100 F	180 F
Platine K7	150 F	250 F
Régie Disco 2 TD + Ampli + Mixage 2 X 150 W.	800 F	1300 F
Table de mixage 6 voies	150 F	250 F
Enceintes Hifi 50 W. la paire	100 F	180 F
Enceintes Sono 150 W. la paire	300 F	500 F

DÉPARTEMENT CB

Marcel, notre spécialiste CB est à votre disposition. Il assure lui même le service après vente. Nous avons sélectionné pour vous des produits de qualité à des prix GENERAL.

POSTES EMETTEURS RECEPTEURS

Tagra Orly AM-FM	650 F
Tagra Océanic AM-FM	950 F
Midland 4001 AM-FM	990 F
Président Taylor AM-FM	690 F
Président François AM-FM	790 F
Président PC 43 AM + VHF	1490 F
Président Valeryan FM	890 F
Président JFK AM-FM	1490 F
Président Jack AM-FM-BLU	1490 F
Superstar 360 AM-FM-BLU	1995 F
Président Grant AM-FM-BLU	1890 F
Président Jackson AM-FM-BLU	2390 F
Rama 40 Multimode II AM-FM-BLU	1590 F
Portable Président AM-FM	990 F
Portable Président PC 9 AM + BP10	1290 F
Belcom LS 102 X VFOAM-FM-BLU	4990 F
Tristar 848 AM-FM-BLU	2490 F

2 SUPER MACHINES CHEZ TAGRA :



TAGRA POCKET 40 canaux **1590F**
Le nouveau portable 27 MHZ - AM-FM
Homologué PTT NR 86004 CB

ULTRA PERFORMANT grâce à une technique d'avant-garde et une conception utilisée en radio amateur.

Affichage par LED
Sélection des canaux par touches
Boîtier accus détachable
Antenne télescopique
Prises HP, micro et aliment. extérieures

Le kit TAGRA Orly "Prêt à moduler"



Dans un même emballage, vous trouverez tout le nécessaire pour vous mettre en fréquence.
a) un TAGRA ORLY, qui est sans doute le plus vendu des postes CB en France (40 canaux -AM-FM)
b) une antenne TAGRA DV 27 X N
c) un tos mètre pour règler l'intensité de votre antenne
d) une embase gouttière et tous les cordons coaxiaux. Les prises PL sont toutes soudées et il n'y a plus qu'à brancher.

999F

ACCESSOIRES POUR LA C B

ANTENNES DE BASE	
MK1 1/2 onde raccourcie	268 F
MK2 5/8 raccourcie	268 F
Mini GP 1/4 onde	150 F
Tagra GP27BR courte	120 F
Tagra GP27 1/2	225 F
Tagra GP27 5/8	298 F
Tagra F2 1/2 4 Rad.	488 F
Tagra F3 5/8 3 Rad.	590 F
Tagra F4 5/8 4 Rad.	647 F
ANTENNES DIRECTIVES	
AH O3 Beam 3 éléments	488 F
AH 04 Beam 4 éléments	587 F
AH 05 Beam 5 éléments	648 F
BT 122 Cubicale Quad	1195 F
RT 50 Moteur 50 kg	527 F

ANTENNES MOBILES 27 Mhz	
Tagra Spectrum II R	148 F
Tagra B27 1/4	195 F
Tagra HN 65 Minilog	95 F
Tagra HN 90 log	90 F
Tagra HN 150 log	115 F
Tagra DV 27 HN 5/8	98 F
Tagra DV 27 XN 1/4	110 F
Tagra DV 27 RVH	135 F
Tagra DV 27 DCH Camion	198 F
Tagra K 120	217 F
Tagra RML 120	120 F
Tagra RML 145	130 F
Tagra RML 180	177 F
Tagra ML 145	275 F
Tagra 1/4 onde inox	248 F
Gamma 120 R	157 F

Magnum K 220	248 F
ML 145	237 F
Tagra RMLA	158 F
MS 145 brin acier	188 F
APPAREILS DE MESURES	
Mini tos	89 F
TOS 102	115 F
TOS 201	218 F
TOS 202	295 F
TOS 178	345 F
TOS 500	347 F
TOS 700 (Pro) 2/500 Mhz	1150 F
TM 100	295 F
TM 1000	490 F
C45 fréquencemètre	540 F
C50 fréquencemètre	775 F
LT 101 Multimètre	99 F

ADAPTATEURS D'IMPEDANCE	
M 27 Matcher 500 W	160 F
MM 27 Matcher 100 W	85 F
BRL 15 B 100 W	85 F
DX 27 compl. radio/CB	95 F
CABLES ET CORDONS	
Cordon spirale micro	30 F
Cordon PL/PL	20 F
Cordon alimentation	20 F
Cordon détrompeur	15 F
Câble 450 M + PL	35 F
Coaxial 6 mm	3 F le m.
Coaxial 6 mm K X 15	6 F le m.
Coaxial 9 mm	7 F le m.
Coaxial 9 mm blindé	10 F le m.
Coaxial RG 213 E	12 F le m.
Coaxial RG 213 K X 15	15 F le m.

AMPLI ET PREAMPLI	
GL 25 25 W	188 F
B 50 50 W	290 F
ML 80 80 W	490 F
B 150 150 W	457 F
B 299 300 W	940 F
B 300 P 300 W/préam.	1240 F
BV 131 150/300 W Tube	887 F
BV 132 150/300 W Trans.	887 F
P 27/1	198 F
P 27/M	168 F
REDUCTEURS-FILTRES	
RP6 Atténuateur	212 F
NFS 1000 Kit Deparasit.	85 F
MICRO MOBILES ET ECHO	
Micro Standard	80 F
DM 510	100 F

EC 2018 Echo Pro	449 F
EC 980	527 F
Support Micro	10 F
MICRO DE BASE	
MB + 4	378 F
MB + 5	480 F
TW 232	390 F
AC 700	420 F
DX 344 Piezo	297 F
PA 100	290 F
EB 2010	690 F
P. ADRESS et H. PARLEURS	
PA 8 W	85 F
PA 15 W	148 F
PA 20 W	165 F
PA 25 W	195 F
PA 30 W	225 F

LECTEUR COMPACT DISC BUDGET GENERAL
MULTITECH CD 140

LE CD 140 complet avec son cordon de liaison, prêt à l'emploi

1895F

A crédit CETELEM
295F au comptant + 6 mensualités de **282,90F** - TEG 18,24%
Coût total du crédit avec assurance : 117,80F

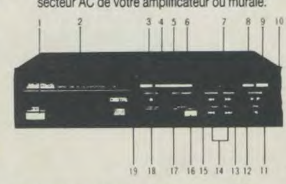


A) HISTORIQUE
Le CD 140 est le milieu de gamme de MULTITECH dans le domaine des compacts discs. Bénéficiant d'une construction japonaise, il est bien sûr garanti 2 ans par nos soins.

B) PRESENTATION ET DISPOSITION DES COMMANDES
Le CD 140 se présente sous la forme d'un coffret noir avec une facade noir satiné. La changement du compact disc se fait au moyen d'un tiroir extractible automatiquement.

A droite de ce tiroir, nous trouvons les commandes suivantes :

1 - Interrupteur d'alimentation (POWER). Enfoncer pour mettre l'appareil en marche. Enfoncer à nouveau pour couper l'alimentation.
2 - Logement du disque. Il est destiné à recevoir un disque compact.
3 - Témoin mémoire. Il s'allume pendant que la fonction mémoire est active.
4 - Témoin de lecture répétée (ONE REPEAT) d'une portion. Il s'allume pendant que la fonction est active.
5 - Témoin de lecture de toutes les sélections (ALL REPEAT). Il s'allume pendant que la fonction est active.
6 - Témoin "A B" pour répéter (REPEAT). Il s'allume pendant que la fonction A B répétition est active.
7 - Affichage métrique (MUSIC) et horaire (TIME). Après avoir placé le disque dans le logement, l'affichage indique le numéro total de lecture.
Pendant la lecture de chaque sélection, l'affichage indique la durée écoulée en appuyant sur la touche ELAPSE TIME/MUSIC NO.
8 - Témoin lecture/pause (PLAY/PAUSE). Il s'allume pendant que la fonction de lecture est active et il clignote pendant que la fonction de pause est active.
9 - Témoin d'alimentation (POWER). Il s'allume pendant que l'appareil est sous tension.
10 - Touche lecture/pause (PLAY/PAUSE). Presser cette touche pour enclencher la lecture du disque. Presser cette touche pour arrêter la lecture. Presser cette touche pendant la pause pour recommencer la lecture.
11 - Touche arrêt (STOP). Presser cette touche pour arrêter la lecture.
12 - Touche pour recherche en marche avant à vitesse rapide (FORWARD). Une poussée maintenue sur cette touche enclenche la recherche en marche avant à vitesse rapide.
13 - Touche pour recherche en marche arrière (BACKWARD). Une poussée maintenue sur cette touche enclenche la recherche en marche arrière.
14 - Touche de détecteur de musique (MUSIC SEARCH).
15 - Touche de lecture répétée/mémoire (REPEAT/MEMORY). La poussée sélectionne le mode désiré. Mémoire ou répétition d'une portion A B ou de toutes les sélections.
16 - Effacer la programmation (MEMORY CANCEL). Cette touche efface la sélection programmée en mémoire avant par les touches (14). Et pour annuler le mode de lecture répétée A B appuyer sur la touche CANCEL.
17 - Touche de programmation (MEMORY STORE). Cette touche mémorise la sélection choisie par les touches (14). Et pour programmer une portion on mémorise par la touche A-B.
18 - Touche de sélection d'affichage (ELAPSE TIME/MUSIC NO.). En appuyant sur cette touche on sélectionne le mode d'affichage désiré, l'horaire de lecture du numéro de musique.
19 - Touche pour ouvrir/fermer le logement (OPEN/CLOSE). Presser cette touche pour ouvrir. Presser à nouveau pour fermer. Note : on peut fermer le logement en le poussant légèrement.
20 - Sortie de ligne (LINE OUT). Ce cordon est raccordé aux prises CD ou AUX d'un amplificateur.
21 - Cordon d'alimentation. Raccorder à une prise secteur AC de votre amplificateur ou murale.



SON INSTALLATION ET SON UTILISATION

Lecture de disques
1) Enclencher l'interrupteur POWER. Le témoin s'allume.
2) Appuyer sur la touche OPEN/CLOSE pour ouvrir le logement du disque. Placer un disque dans le logement en orientant l'étiquette vers le haut.
3) Fermer
4) La lecture commence au début de la première sélection. Après le disque s'arrête.
5) L'indicateur MUSIC NO. indique le no. des sélections enregistrées sur le disque.
6) En appuyant sur la touche PLAY/PAUSE la lecture commence automatiquement au début de la première sélection. Le témoin play s'allume et l'indicateur MUSIC NO. indique NO 1.
7) Si vous désirez le ELAPSE TIME, appuyer sur la touche du sélecteur d'affichage (ELAPSE TIME/MUSIC NO). Appuyer à nouveau pour recevoir le mode du numéro de musique.
8) Appuyer à nouveau sur la touche PLAY/PAUSE pour le mode de pause. Le témoin play clignotera.
9) Le disque s'arrête automatiquement à la fin de la dernière sélection. L'affichage indique "Ed".
10) Appuyer sur la touche STOP, l'affichage indique no. 1, après arrêter.

Lecture avec mémoire (random access)
1) Enclencher l'interrupteur POWER.
2) Appuyer sur la touche OPEN/CLOSE pour ouvrir le logement du disque. Placer un disque dans le logement en orientant l'étiquette vers le haut et fermer.
3) Appuyer le sélecteur REPEAT/MEMORY sur le mode memory. Le témoin MEMORY s'allume. Note : on use le mode MEMORY si le lecteur se trouve au mode STOP.
4) Sélectionner le numéro de la sélection désirée (voir fig. 3).



Fig. 3

5) Appuyer sur la touche STORE et la première sélection est programmée dans le mémoire (la partie droite de l'affichage indique 1). Voir fig. 4.
6) Sélectionner la prochaine sélection.
7) Appuyer sur la touche STORE. La deuxième sélection est mémorisée (la partie droite de l'affichage montre 2) (voir fig. 5).

4 5

8) Continuer jusqu'a ce que toutes les sélections désirées soient programmées pour la lecture (en total 16).
Note : pendant la programmation, des numéros quelconques peuvent être sélectionnés (par exemple, 5, 3, 8, 2) et la lecture sera effectuée selon cette programmation (5, 3, 8, 2).
9) Appuyer sur la touche PLAY/PAUSE et la lecture commence selon les programmations de sélection.

Contrôler ou changer les programmes
1) Mettre le lecteur au mode STOP.
2) Appuyer sur la touche STOP et contrôler le numéro sélectionné programmé.
Note : si vous désirez contrôler encore une fois le numéro programmé, vous appuyez sur la touche STOP et appuyez sur STORE pour contrôler la sélection.
3) Continuez à appuyer sur la touche STORE jusqu'à 16.
4) Si vous voulez changer le PROGRAMME, sélectionnez le numéro à effacer et appuyez sur la touche CANCEL (voir fig. 6). La sélection est effacée (voir fig. 7). Le numéro de musique va clignoter. Après, sélectionner la nouvelle sélection et appuyer sur la touche STORE.

6 7

Remarques :
(1) Appuyez sur la touche PLAY/PAUSE et la lecture est normale.
(2) La lecture avec mémoire sera effectuée sans arrêt des numéros sélectionnés programmés.
(3) Recherche d'une sélection (MUSIC SEARCH). Pendant la lecture avec mémoire appuyer sur les touches (14) pour passer des programmes.

Effacer le programme
On efface le programme complet en usant la touche REPEAT/MEMORY ou la touche OPEN/CLOSE pour ouvrir le logement.

Répétition d'une seule sélection
1) Enfoncer la touche POWER et appuyer sur la touche OPEN/CLOSE et placer un disque. Fermer le logement.
2) Appuyer sur la touche REPEAT/MEMORY pour sélectionner le mode ONE repeat (répétition) (voir fig. 8).
3) Sélectionner le numéro désiré.
4) Appuyer sur la touche PLAY.
5 La sélection est répètée jusqu'à ce que la touche Stop soit pressée.

ALL REPEAT (répétition du disque dans son intégralité)
1) Appuyer sur la touche REPEAT pour sélectionner ALL.
2) Appuyer sur la touche PLAY. Lorsque le lecteur arrive à la fin de la dernière sélection, il revient automatiquement au début de la première et la lecture recommence. Pour arrêter presser la touche STOP.

REPETITION d'une portion délimitée par deux points
1) Pour la lecture en répétant une portion délimitée par deux points.
2) Appuyer sur la touche REPEAT/MEMORY pour sélectionner le mode A-B et le témoin A-B clignote plus vite.
3) Appuyer sur la touche PLAY, déterminer le point à partir duquel on désire lancer ultérieurement la lecture, puis appuyer sur la touche STORE. Le témoin A-B clignote lentement (voir fig. 9).
4) Déterminer la fin de la lecture point B et appuyer sur la touche STORE. Le témoin A-B arrêtera de clignoter.
5) Le lecteur reviendra au point A et commencera la lecture.
6) Pour effacer cette répétition A-B, appuyer sur la touche CANCEL.
7) Effacer complètement cette répétition A-B. Appuyer sur la touche REPEAT/MEMORY ou appuyer sur la touche OPEN/CLOSE. Le témoin A-B s'éteint et la lecture normale est actionnée.

Dépannage
Avant de consulter le service après-vente MULTITECH le plus proche nous vous prions de contrôler les points suivants :

Le disque ne tourne pas
1. Le cordon d'alimentation est bien branché ?
2. L'interrupteur POWER est enclenché ?
3. Le logement est bien placé ?
4. Le disque est correctement inséré avec l'étiquette vers le haut ?

Le disque tourne mais on n'entend rien
1. Contrôler les raccordements entre le lecteur, l'amplificateur et les haut-parleurs.
2. L'interrupteur POWER de l'amplificateur est enclenché ?
3. Contrôler la position du volume de votre amplificateur.
4. La position du sélecteur de l'amplificateur est sur CD ou sur la position à laquelle le CD-140 est connecté ?

NOTRE OPINION
Le CD 140 est particulièrement attrayant grace à son confort d'utilisation dû a ses possibilités de mémorisation. Proposé à un prix particulièrement competitif. Il est literralement pris d'assaut par nos clients et amis. Dépéchez-vous si vous souhaitez bénéficier rapidement de cette bonne affaire.

E) CARACTERISTIQUES TECHNIQUES
Alimentation 220V 50 Hz
Tension de sortie 2V/100 % Modulation
Distortion harmonique 0,001 % par 1 kHz
Courbe de reponse 20-20 000Hz 0,5db
Diaphonie 90dB par 1kHz
Rapport signal-bruit 90 dB
Dynamique 90 dB
Dimensions (LxHxP) 350x85x300mm



10, bd de Strasbourg
75010 Paris ☎ 42.06.50.50

FILMS NEUFS VHS à la vente

99F

Les Caïds de l'Arnaque
Le Fantôme du Cheik
Le Galion
La Piste des Eléphants
Toryok
Le Credo de la Violence
Le Charme Discret...
La Voie Lactée
Family Rock
Martin Soldat
Une Anglaise Romantique
Le Grand Embouteillage
Faites plaisir aux Amis
Faites sauter la Banque
Les Ringards
Julie Pot de Colle
Les Demois. de Rochefort
Vous habitez chez vos Parents ?
Personne n'est parfait
Un vice de Famille
La Grande Maffia
Les Vacanciers
Christine
La Peau de Torpedo
Comme un pot de fraises
Le Tatoué
La Chasse du Roi Stakh
L'Astragale
Le Viol
Dr Françoise Gayant
Cinq et la Peau
Les Tziganes vont aux Cieux
Un Accident de Chasse
L'Esclave de Satan
Le Journal d'une Femme de Chambre
Le Destin d'un Homme
Le Flambeur
Tunnel
J'ai tué Raspoutine
Rue Haute
Moscou ne croit pas aux Larmes
Malaise
La Bête tue de sang froid
Nathalie après l'amour
SOS Danger Uranium
La 5e offensive
La Bataille de Neretva
Alice/la dernière fugue
Le Zombi venu d'ailleurs
Tarentulas
Chasseurs de sang
Charognard
Long week-end
2020 Texas Gladiator
Ombre sanguinaire
Sacrifice
Terreur dans le ciel
La Fiancée de la mort
L'Affaire Nina B
Suicides
Strike Force
Mystère du Boeing 747
L'Ennemi Nº 1 du FBI
Le Passager de la Pluie
Adieu l'Ami
La vengeance de Zapper
On m'appelle Zapper
Du rififi à Paname
Le soleil des voyous
La Maison des Otages
L'Homme à la Buick
L'Auvergnat et l'autobus
Etes-vous fiancée à un marin grec...
Fantasia chez les ploucs
Mr le PDG
John Fever
L'Artaragon
Docteur Orloff
La Secte du Futur
Le Loup Garou de Londres
Jacques Brel
Georges Brassens
Johnny Halliday au Palais des Sports
Barbara à Pantin
Elton John
La Petite Fille au Bout du Chemin

Derzou Ouzala
Le Juge Fayard
Tendres Cousines
Convoi de Femmes
Ines la Novice
Sex Animals
Persée l'Invincible
Maciste contre Hercule
Jules César contre les pirates
La fureur des Gladiateurs
David et Goliath
L'Arbre aux Sabots (1e p.)
L'Arbre aux Sabots (2e p.)
Le Destin d'un Homme
La Maison des Bories
Masculin Féminin
Hiroshima mon amour
Muriel
L'Amour fou de Sinawolf
L'Empire de la Passion
Quand passent les cigognes
Le Cuirassé Potemkine
Le Gentleman Vagabond
Les Lumières de la Ville
La ruée vers l'Or
Les Temps Modernes
Les Feux de la Rampe
Le Dictateur
Le Cirque
Le Gosse
Monsieur Verdoux
L'Opinion Publique
La Revue de Chaplin
Un Roi à New-York
Le Comte de Monte Cristo (1e partie)
Passion
Le Comte de Monte Cristo (2e partie)
Lola Montes
Le coup de Sirocco
Quai des Brumes
Patricia
Tout est à nous
Le secret des valises noires
Les inconnus de Malte
Le Samouraï
200000 dollars en cavale
Diva
Les Liens de sang
On a tué Kennedy
Le Trou
Manœuvres criminelles d'un Procureur
La ferme de la Terreur
Le Jardinier
On m'appelle Malabar
La carrière d'une femme de chambre
A nous les petites Anglaises
Attention les yeux
Gardez-le pour vous
La femmes aux enchères
Loving you
Les héros meurent jeunes
Deux salopards en enfer
Le commando des damnés
Rafales
Les Jardins du Diable
Satan's School
Mondo Cannible
Une Vierge chez les Morts-Vivants
Monclar, rendez-vous de l'horreur
Angoisse sur la ligne
Les Amants du Capricorne
La Ballade du Soldat
Le Colosse de Hong-Kong
Jungle 2000
Aveux spontanés
Le Gladiateur Magnifique
Feu à Maracaïbo
Dar Robinson
Les enfants du Diable
Le Serpent de la Mort
La Cavale
Le Risque de vivre
L'Empreinte des Géants
La Folle Cavale
L'Aventure de la Vie
La Main Noire de Shantung
L'Araignée d'Eau
Rue Haute

Le Jardinier d'Argenteuil
4 Etranges Cavaliers
Le Comte de Monte Cristo (3e partie)
Le Comte de Monte Cristo (4e partie)

ENFANTS

Opération Chocolat
King Kong c. Godzilla
Rémy (Nº 1 à 6)
Les Maîtres du Temps
Spectreman Satan arrive
Spectreman Terreur dans la ville nouvelle
La Bourrasque
Plume d'Elan Nº 1
Plume d'Elan Nº 2
Plume d'Elan Nº 3
Mystérieuse Planète
Candy, Candy
Goldorak "les aigles de l'espace"
Albator
Starzinger "les Chevaliers de l'Espace"
Genki
Super Duke
Dracula
"le combat des Shoguns"
Le Roi Arthur
La Petite Sirène
Rolling Star
Danguard
Fulgutoz
Gordian et la Panthère
Shirley
On m'appelle King

WESTERN

La Vengence est un plat qui se mange froid
Dans la poussière du soleil
Les trois épées de Zorro
Billy the Kid
Pardon je tue
Mon nom est Pecos
Frères de sang
Pour un whisky de plus
Avec Django la mort est là
Django le Proscrit
Le Trésor de Pancho Vila
Le colt était son dieu
Les Apaches
Les pillards du Kansas
Planque-toi minable
L'Œil et fantasmes
Coupes-toi les ongles et passe-moi le beurre
Les Pornocrates
Cuisses entr'ouvertes
Viens je suis chaude
Nymphomanes en détresse
Chattes perverses
La chair en folie
Orgies à trois
Caroussel de l'amour
Sexations
Folies sexuelles
Les déchirées
Sodomie avec jeunes vierges
Après minuit
Riches et garces
La Bourgeoise en délire
Les vicieuses petites Anglaises
L'Affamée du plaisir
Partouzes perverses
Erotico Blues
Débordements pervers
Vices et perversions
Par devant par derrière
Indécences
Partouzes perverses Alcove
Eva et l'amour
Sex sauvage
Apothéose porno
Introduction à la hussarde
Cuissardes
Bachelières en chaleur
Fantasmes
Maryline
Fais moi tout
Chloe l'obsédée sexuelle
Erotiques passions
Jouis par derrière

Rage porno
Jouissances profondes
Couple pour partouzes
Le cirque de l'amour
La chair à vendre

179F DIVERS

Pétrol Pétrol
Viens chez moi
Bête mais discipliné
Les Fous du Stade
Course à l'échalote
Les Bidasses s'en vont en guerre
La Zizanie
La soupe aux choux
L'avare
l'Animal
La moutarde me monte au nez
L'amant de Lady Chatterley
Aguire ou la colère de Dieu
César et Rosalie
Un éléphant ça trompe
Qu'est-ce-qui fait courir David
Vincent, François, Paul et les autres
La guerre du feu
La femme tatouée
Sale rêveur
Reporter
Trocadéro bleu citron
L'idiot
Le Chatiment
L'équipage
Guerre de Russie
Pistolets pour un massacre
Cout d'état
Les Orphelins
Brigade anti gangster
Les pirates du XXe siècle
La neige en sang
Ne me laisse pas seul papa
La prof donne des leçons particulières
Horizon les honneurs de la guerre
Belle emmerdeuse
La débandade
Ator
Mort au Chili
Blocus
A tombeau ouvert
Dossier Nº 7
Simba
Si ce n'est toi c'est donc ton frère
Nimitz retour vers l'enfer
Pour une poignée de salopards
La montagne du D. Cannibale
Mort au large
Horrible invasion
Homme Puma
Alligator
Super express 109
Nom de code Jaguar
L'autre enfer
S.A.R.L.
Pour Pâques ou la Trinita
Les gros malins
Tires pas sur mon collant
Terreur express
Roller Boy
Le fauve est lache
Bandit aux yeux bleus
Nico l'arnaqueur
Requins du desert
Joyeux Lurons
Flics de choc
Robinson et le triporteur
Légitime défense
Mort amoureuse
359e section
Pour un dollar d'amour
Alerte au 36/80
Fernand cow-boy
Adios California
SOS Concorde
Chambre 17
La grande bataille
Les évadés de l'espace
Le survivant
Tueur de monstre
Le passage
La guerre de Troie
Sunburn
Horrible carnage
Et Sabata les tua tous
Lady Ice

La chute de Berlin
Apocalypse dernière guerre
Aventures à Beyrouth
Patrouille dans le Pacifique
Griffe pour griffe
Le flingueur
Les marines attaquent à Okinawa
Commando du Pacifique
Le monstre attaque
Les casseurs
Pimball
Harlequin
Le chien
Le troisième œil
Ruby
Fu Manchu
Compagnons de la gloire
Messaline Impératrice
L'été indien
Le front de l'Est
Soleil blanc
Chaudron de sang
Les internes de Kampili
California stop
Le boss à Hiroshima
Tu mourras dans ton cercueil
Cannibal Ferox
Caroline chérie
Les Mille et une Nuits
Homme du Névada
Calibre Magnum
Femmes du monde
Tamango
Attaque force 2
Caprices de Caroline
Le fils de Caroline
Le pont
Jeux dangereux
Dimanche noir
Le kid en kimono
Cigalon
L'Héritage de la violence
Le truqueur
Kamikaze X 27
Les 4 zizis dans la marine
Les cosaques passent à l'attaque
La vengeance de Spartacus
La mer en flammes
Opération Kamikaze
L'épée du Cid
Qui j'ose aimer
Formule 1
Les hommes San Carlos
Le triomphe de Robin des Bois
L'accident 2
Les envahisseurs de l'espace 2
Le Micheton
La privée
Le temps de la mort
La fugitive
Le démon de guerre
L'erreur
Opération mercenaire
Rapt
Le destructeur
Cauchemar
357 Magnum
Frankenstein 2000
Vengeance
La mort lente
Le venin
L'intercepteur
Maciste l'invincible
Derniers jours Herculanum
La vengeance du masque de fer
Mac Enroe story
Meurtre dans la piscine
Meurtre dans l'Orient Express
Scalp
Le choc des planetes
La chasse au trésor
Premier voyage
Tout va bien
Cléopatre reine pour César
Le crime parfait
L'exécution
Mort à l'écoute
Jeux d'enfer
Le cercle
La planque
La traque
Les démons
Les possédés du diable

179F DIVERS

Les vengeurs de la nuit
L'aventurier

Cosmos 2050
L'Enfer du Feu
Rio Canyon
L'Exécution
Les Tigres de Fer
Service Secret
Capture
Deux places en Enfer
Commando sans Retour
Les Anges de l'Enfer
Houligans
USA Super Gun
La Main Rouge
KGB
Police en jeans
Massacre
Jet Set
La braque
Le guerrier
Loup Garou
Horror
Danger de mort
Est-ce bien raisonnable ?
Cocktail Molotov
Sauve qui peut la vie
Le mors aux dents
Remparts d'argile
Soliman le magnifique
Le choc
Garingo
Le Dos au mur
Famille Fenouillard
Retour de Surcouf
Revanche d'Ivanohé
Le Cheik rouge
Hong-Kong appelle dragon noir
Ulysse contre Hercule
Les 7 Gladiateurs rebelles
Quand les jaunes voient rouge
Le trésor de Malaisie
L'éxécuteur attaque l'Empire
Le fils de Taras Boulba
Vanessa
Jacob
Allons enfants
Hercule contre Moloch
Fureur d'Hercule
Blasing Magnum
Vengeance des Sarrazins
Esclave de Carthage
Winitou révolte des apaches

KARATE

7 successeurs de Shaoling
Superman de Karaté
Dernier défi
Les 18 filles de bronze
Kung Fu Kids
Invincible tigresse du Karaté
L'espionne du soleil levant
Opération ceinture noire
Sunsi
Le casseur de tête Chinois
Le titre Shaoling
Bruce Lee n'a pas de rival
Les doigts d'acier qui tuent
L'ange aux poings d'acier
Le dragon de Shanghaï
Karateca Erotica
La fureur de Shaoling
La prise secrète du Dragon
Le combat du Tigre
Le combat du Dragon d'Or
Dans les griffes du Faucon
Les Vengeurs
La rage au Dragon Rouge
Terrible Revanche Shaoling
Le Châtiment des Traitres
Le Tigre aux griffes d'or
Wang Yu fait rougir le Fleuve Jaune
Duel à mort du Sorcier Chinois
Le justicier de Hong-Kong
Ca branle dans les Bambous

WESTERN

Bande J and S
Horde des salopards
Pour quelques Pépites
Vengeurs d'Avé Maria
Django défie Sartana

ENFANTS

Robinson Crusoé
L'île au trésor

Le secret de la Planète Rouge
Jojo la Gaffe
Les Aventures d'Aladin
La grande famille de Capucine
Petit Cheval bossu
Les Trois Mousquetaires
Cartoon's Show
La Grande Aventure
La Princesse au petit pois
Capucine la petite taupe

X

Positions Danoises
Jeunes jouisseuses
Lolita prête à tout
Sophie petite fille perverse
Jeux de mains
Obsessions sexuelles de Lady Winter
Furia Porno à San Felu
Olinka grande prêtresse
Chevaliers de la croupe
Sexe interdit
Peau lisse Académi'x
Parole et musique X

199F

Big Guns
Ursula Anti-Gang
La maîtresse Noire
L'Homme de Hong Kong
Challenge one
Black Samouraï
Lucrèce Borgia
Dalida Idéale
Cannibal Man
Frères de sang
Guetting even
Ghoul
Horizons lointains
La fille de Jack l'Eventreur
L'Ange du Mal
La Smurfette dans les Etoiles
Le lac de Dracula
Le Cri des Ténèbres
Les Aventures du Loup Garou
Les aventuriers du Grand Nord
Les Colts de la Violence
L'étrangleur de Vienne
Lemora
Les envahisseurs de l'Espace
Le Décameron interdit
Le trésor de Malaisie
Les yeux de la Jungle
Le Requin
Masciste contre les cyclopes
Nina
Otages en sursis
Pyromaniac
Super inframan
Superstition
Violent Kill
Masciste contre les Géants
Aldo fait ses Classes
Futur kill
Kaos
Le mur
La Java des ombres
Meurtre dans un jardin Anglais
Sept hommes pour Tobrouk
Camp disciplinaire
Les bourreaux meurent aussi
La dernière grenade
Charlie Bravo
Benito Mussolini
Mein Kampf
Flammes sur l'adriatique
La mémoire courte
Rumeurs de guerre
Dans l'enfer des hommes
L'enfer des armes
ZPG
Terreur dans le Shangaï express
Crocodile
La quatrième rencontre
Ben
Psychose phase III
Le massacre des morts vivants
Chair pour Frankenstein
La marque du diable
Apocalypse 2024
Magic
Virus
Les frénétiques
Scared to death
Vengeance

Frissons d'horreur
Reincarnation
Suceurs de sang
Le retour des monstres
Tourist trap
Jack l'Eventreur
Les yeux de cauchemar
L'île d'épouvante
Le loup garou de Washington
Snuff
Macabro
Les sevices de Dracula
Mother's day
Le chat noir
Frayeurs
Au nom de tous les miens
Un beau monstre
Les Vikings attaquent
La bataille de Marathon
Le dernier des Romains
Carthage en flammes
La ruée des Vikings
Les légions de Cléopatre
Sous le signe de Rome
Maciste contre les Mongols
Le siège de Syracuse
Le voleur de Bagdad
Hercule et la reine Lydie
La reine des Amazones
Les amazones
Amazones
La chute de Caligula
L'esclave de Pharaon
Caligula
Les orgie de Caligula
Ordure de flics
La guerre des gangs
Violent Kill
Les aveux les plus doux
L'ombre dun tueur
Les assassins de l'ordre
L'éxécution
Neige
La décade prodigieuse
La cible dans l'œil
Le dernier saut
Le saut de l'ange
L'Horloger de Saint-Paul
La triche
L'Indic
Le bar du téléphone
La femme flic
Stress
Mesrine
Force Bronx
Le Baroudeur
Vivre pour survivre
Tir à vue
Ronde de nuit
Les chiens fous
Penitentiary I
Penitentiary II
Le Ruffian
Légitime violence
Teheran 43 nid d'espion
La main à couper
The executioner
The executioner part. II
Compte à rebours zéro
Le nouveau Boss de la Mafia
Lucky Luciano
Right man
La nuit des assassins
Air Hawk
Une rose noire pour un tueur
Sois belle et tais-toi
Le Magnifique
L'Incorrigible
Un singe en hiver
Ho !
Sissi
Sissi impératrice
Sissi face à son destin
Les jeunes années d'une reine
Le train
Mado
La mort en direct
Max et les Ferrailleurs
Les Choses de la vie
Le Vieux Fusil
Le Mouton Enragé
Les innocents aux mains sales
Le Trio infernal
De la part des copains
Twinky
Le justicier de minuit
Malabar explose à Hong-Kong

La grande bagarre
Trinita voit rouge
Deux loustics en bordée
Trinita, en veux-tu en voilà
Le Corniaud
La Grande Vadrouille
Ah ! les belles Bacchantes
Le Petit Baigneur
Sur un arbre perché
Pouic Pouic
La Traversée de Paris
Le Toubib
Borsalino and co
Soleil Rouge
La Race des Seigneurs
Comme un boomerang
Traitement de choc
Notre histoire
Le choc
Armaguedon
Les Granges Brûlées
Flic story
Les seins de glace
La Tulipe Noire
Deux hommes dans la ville
Roustabout
Paradis H.waïen
Sous le ciel bleu d'Hawaï
Girls girls girls
Bagarre au King Créole
L'idole d'Acapulco
GI Blues
L'Acrobate
Emile l'Africain
François Premier
La Bonne Etoile
Monsieur Hector
Barnabé
Les Rois du Sport
Don Camillo Monseigneur
Le retour de Don Camillo
La grande bagarre de don Camillo
Don Camillo en Russie
Le petit monde de Don Camillo
Le Gentleman d'Espom
Le cave se rebiffe
Melodie en Sous-Sol
Urgence
Hors la loi
Détective
Le déclic
Cocaïne
Gros Dégueulasse
Le Gaffeur
Tristesse et Beauté
L'été prochain
Divorce à Hollywood
La Nuit Porte Jarretelles
Ca n'arrive qu'à moi
Super Dragon
Combat du Dragon
Garde à vue
Une Parisienne
James Deans Story
Carmen
Jeux érotiques de nuit
Charlots Connection
Sauvage et Beau
L'Accident du vol 401
Rue de la violence
Montand International
Matelot 512
Signé Charlotte
Rouge Gorge
Un été d'enfer
Faites sauter la banque
Capitaine Mac Cor
Le Chat
La Revanche du chagrin
La Scoumoune
Diaboliquement Vôtre
Le Gitan
Le Sauvage
Quelque'un derrière la porte
Le Kid
Shogun assassin
La ballade de la mort
La guerre des espions
Scheherazade
Expose me now
Object of desire
Carnal Highways
Exhibition
Vanessa
All Night Long
Chinoiseries
Blue Jeans



10, bd de Strasbourg
75010 Paris ☎ 42.06.50.50

FILMS NEUFS VHS à la vente

199F

Suzanne la douce
Black silk stockings
Baby Cakes
Blondes à croquer
Purely physical
Fais le
F comme femme
Ultra Flesh
Gorge profonde
American sex
Pêche melba
Femmes criminelles
L'enfer des tortures
Café Flesh
Le miroir de Pandora
Titillation
Compétition
Night Dreams
Plus gros que moi tu meurs
Tortionnaires
Sabotage
La vengeance du Zombie
Rodan
Siegfied l'invincible
Commandos
Tireur d'élite
La nuit de la métamorphose
Liberté provisoire
Sexual désire
Shaolin contre Wu Tong
Les 4 forcenés de Shaolin
Le vengeur du Karaté
8 hommes d'or de Shaolin
Les Fils du Dragon Jaune
Man Hunt
Le Manipulateur
Opération casseurs
Assaut sur la ville
Bruce contre attaque
Un Flic sur le toit
Un chien dans 1 jeu de quille
Equateur
Midnight
Little Shot
La Martingale
Les Léopards de la guerre
Les Enragés
Trash
Deadly Game
Le Serpent noir
La République des assassins
Le journal d'une maison de correction
Le Transfuge
Emmanuelle et les Collégiennes
Les Rois du Gag
Papy fait de la résistance
1789
Molière
Les Chiens de chasse
Violence à Manaos
A coups de crosses
Polar
Fleur du vice

WESTERN

L'Ultime Combat
Te Deum
Gun fight
Chikara
Captain Apache
Pancho Vila
Les brutes dans la ville
Le Jugement des flèches
La Charge des Rebelles
L'évadé de Fort Yuma

ENFANTS

Barbe bleue
Le Chat Botté
Mouse Story
Princesse Millenium
Goldorak IV
Métamorphoses
Lassie
Les aventure de Sherlock Holmes
Le sorcier qui rétrécit
Schtroumpfs au pays des Elfes
Shazams
Dark crystal

Les petits monstres magiques
Elmer
20.000 lieues sous les mers
L'aventure fantastique
Starforce
Jack et le Haricot magique
Le petit lord Fauntleroy
La revanche des humanoïdes
Ping et Pong
Michael
Le Combat des Galaxies
Lulu, le mystère de la fleur
Candy au collège
Tom et Jerry N° II
Droopy
La Panthère Rose
Il était une fois Hollywood
Un américain à Paris

KARATE

Jackie Chen redoutable Chinois
Le Justicier au visage de la Mort
L'Epée de la Puissance
Le Feu de la Vengeance
Le Sabre Ecarlate
Mercenaire du Démon
Stoner
Tueurs noirs de l'Empereur Fou
La Fureur du Juste
La Résurrection du Dragon
Mission à Hong-Kong
Le Fauve noir du Kung Fu
Kung Fu Boxer
Les griffes mortelles de Ta Kang
Le Tigre de la rivière Kwai
Vengeance à Hong-Kong
Fury
Kensaï
Exécution
La vengeance du Lama
La Natte qui tue
L'Incroyable Défi
L'Aigle de Shaolin
La Fureur du Tigre
Shangai Boxers
Les Cinq Epreuves du Karatéka
Les Griffes de Jade

X

Electric Blue N° 1 Bo Derek
Electric Blue N° 2 Bottes de Cuir
Electric Blue N° 3 Marylin Monroe
Electric Blue N° 4 Sex Freaks
Electric Blue N° 5 Jane Mansfield
Electric Blue N° 6 Plus gros seins du monde
Electric Blue N° 7 Rien que pour vos yeux
Electric Blue N° 8 Super seq. sexy en relief
Electric Blue N° 9 Totally physical
Electric Blue N° 10 Sylvester Stallone X
Electric Blue N° 11 Les grosses doudounes
Electric Blue N° 12 Nouveau sex freaks
Gisèle
Il voulut être une femme
La jeune Lady Chatterley
Histoire d'O N° II
Dortoir des Grandes
Premier Désir
L'amant de Lady Chaterley
Phantasme N° 1
Phantasme N° 2
Phantasme N° 3
Phantasme N° 4
Aphrodite
Les folles nuits d'Ibiza
La Punition
Nuits sadiques
Emmanuelle l'île Tabou
Viols in USA
Sex
Aerobisex girls
La défonce de Laurie
Les guerrières du sexe
Alpha Blue
Cours très privé

Fantasmes d'Andréa
Inflamed
Les pucelles
Paradix
Story of Joanna
Temptation
Blue sex party
Bouche à bouche
Extrême perversion
Grandes jouissances
Jean-François, Cannes
Langues profondes
Les Quebequoises en folies
Phallux story
Candice candy
Douces pénétrations
Gamines à tout faire
Hard love
Julie par devant, par derrière
Jouissances garanties
La clinique en folie
Les débutantes
Enfer anal
Tendres souvenirs d'une bouche gourmande
Exigences très spéciales
Petits derrières très accueillants
Initiation d'une adolescente
Les uns dans les autres
Infirmières jouisseuses
Delicieuses fessées
Embrochez-moi par les deux trous
Parfums de lingerie intime
Empalez-moi
Extases Danoises
Infirmières lubriques
Hotesses très intimes
Innonde mon c...
Mad sex
Le plaisir dans la peau
Enfilez-moi par les trois trous
Broute Minou
Une jeune veuve en extase
Joséphine plus salope que...
Joséphine, l'enfer de la perversion
Jouissance et soumissions
Pulsions secrètes
Orgasme du troisième type
Sexcalibur
Insatiable Joséphine
Désirs inavouables de Joséphine
Petite culottes chaudes et mouillées
Derrière la Porte Verte
Randy, the Electric Lady
Violée mais consentante
2 américaines à PARIS
Le Port du sexe
Porn Music
Histoire de Q
Le Pensionnat des petites salopes
Déculottez-vous les starlettes
Sweet Savage
Happy Hooker
Love You
Zip Zip Hourra
Point Chaud
J'ose tout
7 into Snowy
The Ultimate Pleasure
A piece of American Pie
The Sensuous Detective
Odyssée
Sex games
Les séductrices
C'est arrivé à Hollywood

DIVERS 199F

L'Ile Mystérieuse
Cyclone
Canonball
Mad Mission
Le retour d'Ivanohe
Le vol du Sphinx
Les Cavaliers de l'Orage

La Chevauchée de Robin des Bois
Rue Case Nègres
Le Phare du bout du monde
Pole Position (document)
Au pays des Indiens
Capitaine Morgan
Je hais les blondes
Est-ce bien raisonnable ?
Si vous n'aimez pas ça...
Les Borsalini
Les Branchés à Saint-Tropez
Si ma geule vous plaît
Vous n'aurez pas l'Alsace...
Douze plus un
Sexe fou
Mon dieu comment suis-je tombée si bas
Les derniers monstres
T'es fou Jerry
Le tombeur, le frimeur et l'emmerdeur
Salut la Puce
Le Coq du village
Tout feu, tout flamme
Plus moche que Frankenstein
Inspecteur Bulldozer
La Fac en délire
Sexycon
Elles sont dingues ces minettes
Les grands sentiments font les bons gueuletons
Changements de saisons
Clash by night/M. Monroe
Un prêtre à marier
La blonde et les nus de Soho
Au nom de tous les Miens
Un beau monstre
La maison près du cimetière
L'enfer des Zombies
Hallucinations
L'au Delà
Alligator
Le tueur de Malibu
Carnages
Messe noire
Rivages sanglants
Crimes au cimetière Etrusque
Sweet sixteen

249F

Fame
Poltergeist
Quo Vadis
Victor, Victoria
Le Champion

290F

Le Fou de Guerre
Les Compères
100 jours à Palerme
Blood Feast
Tonnerre
La Queue du Scorpion
Pulsions Cannibales
Rosa chaste et pure
2000 Maniacs
La maison qui tue
Voyeur pervers
Echoes
Mutations
Gigolo
Toxic Avenger
La nuit des Damnés
La nuit des Maléfiques
Photos scandales
Le sang des autres
Fort Saganne
L'Alpagueur

Thorn Emi 299F

Banzaï
Tchao Pantin
Conan le Barbare
Vivement Dimanche
Stryker
Cul et Chemise
Deux heures moins le quart avant J.C.
La Pirate
Dead Zone
Commando
Local Heroe
On continue à l'appeller Trinita
Maintenant on l'appelle Plata
Amityville II

Bons baisers de Hong-Kong
Chiens de Paille
Le Maitre d'Ecole
Inspecteur la Bavure
Mort sur le Nil
La Femme de mon Pote
Philadelphia Security
Le Seigneur des Anneaux
Voyage au bout de l'enfer
Pas d'Orchidées pour Miss Blandish
Vol au dessus d'un nid de coucou
On l'appelle Trinita
Sans retour

X 195F

Tendre Corrine
Sonia et l'amour des femmes
Le lit d'Elodie
Hotel du Plaisir
Un Bon Client
Les culottes de Charlotte
Orgie extra conjugale
Ma cousine de Paris
Les mauvaises rencontres
Filles de luxe
Belles de Rêve
Les nuits de Marilyn
Les belles étrangères
Au caprice des Dames
Une Femme Honnête

299F

Emmanuelle 4 (érot.)
Emmanuelle 4 (X)
Le Fruit Défendu
Le Fruit du Désir
Des femmes pour Gourpanof
Les faveurs de Sophie
Une fille dans la peau
La rançon d'Eva
Le secret d'Elise
Sens interdits
Les Bas de Soie noire
Infirmières très spéciales
Les belles dames du temps jadis
Dans la chaleur de Saint-Tropez
La clinique des phantasmes
Les Portes du Plaisir
La Belle-Mère perverse
Initiation d'une femme mariée
Journal intime d'une nymphomane
Ne dites jamais non
Amour, fantasmes et fantaisie

KARATE

Le secret de Shaolin
Mort implacable
Le message de Bruce Lee
Les 7 Dragons du Kung Fu
Les sept Magnifiques du Kung Fu
Les dix Tigres de Shaolin
La Vipère du Karaté
Karmurat le Vengeur
Le Vieux Maitre
Les Sept Grands Maitres de Shaolin
La fureur de Shaolin
L'Heroïne du Kung Fu
Le Maître
Les sept Commandements du Kung Fu
La Furie du Karaté
Vengeance en Thaïlande
La vengeance aux huit visages
Kung Fu au Philippines
Les invincibles de Shaolin

399F

Les Mariés de l'An II
Le Cerveau
Clair de Femme
Les Espions dans la Ville
Ça va faire mal
Parole d'Homme
Mutant
A nous la Victoire
Les Yeux de la Terreur
Un Colt pour 3 Salopards
Le Grand Frère
Coup de Cœur
Bugsy Malone
Cobra

Maitres de l'Univers II
Maitres de l'Univers III
L'Agression
La Belle de Cadix
La Bonzesse
Les Sorciers de l'Ile aux Singes
Le Pullover Rouge
Sweet Movie
Croque la Vie
Les Uns et les Autres
L'Argent de la Banque
Tusk
Scanners
Cauchemars à Daytona beach
Incubus
Retour de la Bien Aimée
Les Risques de l'Aventure
Le Manoir des Fantasmes
Means Streets
Accroche toi, j'arrive
Lucky Luke L'escorte/Billy the Kid
Lucky Luke La ballade des Dalton
Lucky Luke Mississipi/Des rails...
Lucky Luke Pied tendre/Calamity
Justicier dans la Ville II
Notre Dame de Paris
Cousin Cousine
Cat Ballou
L'Argent des Autres
Nosferatu, Fantôme de la Nuit
Le Miroir aux Espions
Naples au Baiser de Feu
On a retrouvé la 7e compagnie
Pourquoi pas ?
Loulou
La Giffle
Le Grand Blond avec une Chaussure Noire
La Gueule de l'Autre
L'Hotel de la Plage
Mam'zelle Nitouche
Les Vécés étaient fermés de l'intérieur
Le Silencieux
Oscar
Pas de Problème
Pendulum
L'As des As
Massacre
Zombie
Le Battant
T'empêche tout le monde de dormir
Le fils du Capitaine Blood
Peau de Banane
Pour la peau d'un flic
Crocodile de la mort
La Chasse Sanglante
L'Embrouille
Le Tigre du Ciel
El Chuncho
Les Mercenaires
La Rage du Tigre
La Main de Fer
Le Roi du Kung Fu
Le Dieu de la Guerre
Le Cogneur de Harlem
Pour une Poignée de Dollars
Un nommé La Rocca
Paroles et Musique
L'Année des Méduses
Rive droite Rive gauche
Ilsa la gardienne du Harem
Le Challenger
Blanche et Marie
Le Cow Boy
Pinot Simple Flic
A nous les Garçons
Miss Catastrophe
Le téléphone sonne toujours 2 fois
Le Livre de la Jungle
Antarctica
La Grande Casse
L'Exécuteur
Amsterdam Kill
La Baston
L'Arbalète
Liste Noire
Brigade des Mœurs
Nom de Code : Oies Sauvages
Les Boys de la Compagnie C
Maniac
Inseminoïd

La Maison de la Terreur
Joy and Joan
Erotica
Salon Kitty
Fleshdance X
Infirmières du plaisir
Marylin
Fessées Intimes
Super Girls
Lingeries fines et perverses

Warner Home Video 490F

Alamo
Banana Jo
Les Berets Verts
Bullit
La Cage aux Folles I
Délivrance
Dernier Tango à Paris
Deux Super Flics
Les Diamants sont éternels
Elle
L'Espion qui m'aimait
Un Eté 42
Et pour quelques Dollars de plus
L'Exorciste
La Fureur du Danger
Le Guet Apens
L'Inspecteur Harry
L'Inspecteur ne renonce jamais
James Bond c. Dr No
Mad Max I
Mad Max II
Les Oies Sauvages
Opération Dragon
Retour
Rio Bravo
Le Sheriff est en prison
Superman I
Vendredi 13
Un Violon sue le Toit
West Side Story

390F Série Carrère Spécial vente

Trois Hommes et un Couffin
Parole de Flic

590F

Big Boss
La Fureur de vaincre
La Fureur du Dragon
Le Jeu de la Mort
Le Retour du Dragon
Bruce Lee Story
Catherine la Tsarine Nue (X)
Les Orgies de Raspoutine (X)
Private School Girls (X)

399F

La Truite
Un Amour en Allemagne
Underfire
Un Taxi Mauve
Violence et Passion
Les Voisins
Le Voyage Fantastique de Simbad
8 et 1/2
Los Olvidados
Un Chien Andalou
La Lune dans le Caniveau
Querelle
Quartet
La Rose et la Flèche
Les Titans
Sahara
La Dame aux Camélias
Danton
Dupont La Joie
Fanny et Alexandre
Et vogue le Navire
Le Grand Restaurant
Hibernatus
A bout de souffle
Antonietta
Buffet Froid
Assaut
Funny Girl

99F

Le Corniaud
La cuisine au beurre
La grande vadrouille
Le petit baigneur
Soleil Rouge
Un Flic
Jeux Interdits
L'Aveu
Le cercle rouge
Top Hat
Panique à l'hotel
La captive aux yeux clairs
Le massacre de Fort Apache
Le Convoi des braves
Citizen Kane
Barbe noire le pirate
Les diables de Guadalcanal
King Kong
Sinbad le marin
Nous avons gagné ce soir
La chose venue d'un autre monde
Tristana
La charge héroïque
Opération jupon
Johnny guitare
Rio grande
Le train sifflera 3 fois
Les cloches de Ste Marie
L'homme tranquille
Swing time
Le garçon aux cheveux verts
L'Impossible Mr Bébé
Carioca
Gay divorcée
Cavalcade
Festival
Carnaval
Justice est faite
Soupçons
La vie est belle

179F

Stamping Ground
Croc blanc et le chasseur solitaire
Madame Bovary
Les sœurs Brontë
L'Enigme de Kaspar Hauser
Le troisième homme
Bob Marley
Blue Suede Shoes
La femme tatouée
Providence
Cœur de Verre
Le Maudit
Retour à Marseille
Martin Roumagnac
L'Honneur perdu de Katharina Blum
Rêve de Singe
Catherine Chérie
Les Frères
Repérages

199F

Pas de pitié pour les Héros
Les séducteurs
Willard
Une femme à sa fenêtre
Moto massacre
La Saignée
Machination
Tranches de vie
Stranger Kiss
Rage de tuer
Tigresses
St Tropez interdit
Kim
Zéro
Astérix et Cléopatre
Astérix le Gaulois
12 travaux d'Astérix
Ballade des Dalton
Lucky Luke Daisy Town
Tintin et le Temple du soleil
Histoire d'O
Passeport pour 2 tueurs
L'Important c'est de tuer
La machine à tuer
La Peur sur la ville
Karamurat le vengeur
Les 3 magnifiques du Karaté
La terreur du Kung Fu
Pour un baiser
L'Aigle et la Colombe
L'Exécuteur
Polices parallèles en action

La vieille fille
Les femmes
Défense de savoir
Scorchy, agent fédéral
Le casse
Bonjour tristesse
Les Misérables
René la Canne
A nous deux
Genghis Khan
La grande illusion
Les Naufragés de l'espace
Plus dure sera la chute
Français si vous saviez n°1
Français si vous saviez n°2
Français si vous saviez n°3
Les Volcans
Zazi dans le métro
Fleur de Cactus
Anzio
Jerry la grande gueule

ALPHA X 199F

Les Dames de Copenhague
Fantasmes à la carte
Echanges de Partenaires
Maitresses très Particulières
Soumission
L'Amour aux Sports d'Hiver
Suprêmes Jouissances
La Grande Partouze
Vacances à Ibiza
Satin Suite
Paradis des Amours interdites
Contraintes par Corps
Plato's
The Journey of O
Wet Rainbow
Anna Obsessed
Angel above Devil Below
Couple cherche Esclave

DIVERS 199F

Aldo et Junior
Amadeus
Bons baisers de Hong Kong
Cabaret
La Cadeau
Emmanuelle IV
La Femme de mon Pote
Flash Gordon
Garçon
Inspecteur Gadget N° 1
Inspecteur La Bavure
Le Joli Cœur
Le Maitre d'Ecole
Mandingo
Mystérieuse Cité d'Or N°1
La Pirate
Raid sur Entebé
Serpico
Tchao Pantin
Trop tard pour les héros
Vivement Dimanche
Fame
Jamais Plus Jamais
Le Chinois
Les aventures d'Hercule
Le Bossu
Nana
Viva la Vie
Vive les femmes
L'equipée du Canon Ball

SPECIAL ANGELIQUE 129F

Angélique Marquise des Anges
Merveilleuse Angélique
Angélique et le Roy
Indomptable Angélique
Angélique et le Sultan

DIVERS 249F

La Guerre des Etoiles
Julia
Les 3 jours du Condor
All that Jazz
Le Choix de Sophie
Le Gendarme de St Tropez
Le Gendarme à New York
Le Gendarme se marie
Le Gend. et les extraterrestres
Le Gend. et les Gendarmettes
Les Avent. de Rabbi Jacob

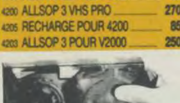


10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

ACCESSOIRES VIDEO

ENTRETIEN DES MAGNETOSCOPES
CASSETTES DE NETTOYAGE

4202 ALLSOP 3 BETA — 250F
4206 RECHARGE POUR 4202 — 85F
4200 ALLSOP 3 VHS PRO — 270F
4205 RECHARGE POUR 4200 — 85F
4203 ALLSOP 3 POUR V2000 — 250F



4246 BIB VE 41 BETA produit intégré — 250F
4870 CLEAN UP — 139F
4070 KIT DE NETTOYAGE BIB outils plus produit — 270F



4072 BOMBE D'AIR BIB VE 4 — 60F
4073 FLUIDE NETTOYAGE BIB 56 ml — 95F

TELE AGRANDISSEURS
pour agrandir l'image de votre TV



Code
4152 BEAMSCOPE TS 16 — 850F
pour TV de 28 à 38 cm
4153 BEAMSCOPE TS 25 — 890F
pour TV de 38 à 46 cm
4154 BEAMSCOPE TS 30 — 995F
pour TV de 46 à 56 cm
4155 BEAMSCOPE TS 350 étrier — 1995F
pour TV de 56 à 66 cm
4156 BEAMSCOPE TS 351 trépied — 2290F
pour TV de 56 à 66 cm
4157 BEAMSCOPE TS 410 trépied — 2695F
pour TV plus de 66 cm

COMPLEMENTS OPTIQUES pour CAMERAS
Code
4233 Télé-converter Canon 1,4/46 — 1650F
pour caméras compactes
4176 Télé converter Canon 1,4/58 — 1850F
pour toutes caméras
4870 Télé-converter Sony VCL1558A — 1090F
toutes caméras et camescopes
4065 Wide converter Canon 0,7/58 — 1190F
pour toutes caméras
4064 Wide Converter SONY VCL 0758A — 1220F
4187 Ultra Wider Foca série VII avec bague — 895F
toutes caméras et camescopes
4234 Doubleur monture C Canon — 790F
4809 Miroir d'angle Foca — 330F

Préciser à la commande le diamètre de votre objectif : Ø 46 à Ø 67.



SACS ET VALISES DE TRANSPORT
SACAR

Code
4162 Sac à dos SDV 300x130x300 — 690F
4163 Sac Jumbo Video 490x200x260 — 790F
4164 Valise métal pour portable et caméra CVP2 360x245x335 — 950F
4160 Valise métal pour scope salon CMS1 485x160x370 — 1190F
4161 Valise métal pour scope salon CMS2 550x400x198 — 1290F
4189 Fotima Sac souple pour petit matériel, modèle 1600 — 590F
5102 ITT Housse SB 2865 pour vidéomovie 3865 ou 3875 — 605F

ACCESSOIRES BIB
Code
4078 Colleuse pour K7 video VE9 — 350F
4079 Adhésif de rechange — 40F
4071 Démagnétiseur/Effaceur de K7 VE3 — 395F
4075 Kit entretien écran TV VE15 — 80F
4074 Kit nettoyage objectifs VE13 — 95F
4077 Kit de lettrage pour K7 VE17 — 78F

BATTERIES
Nous tenons en stock la plupart des batteries pour magnétoscopes et caméscopes.

Code — HITACHI
4050 VT BP60E (série 6500) — 690F
4051 VT BP7A (série VT7S) — 690F
VT BP 200 (camescope) — 740F

JVC
4005 PBP1 (série 4100) — 690F
4000 NBP1 (série 2200 et 2650) — 740F
4001 NBP3 (série HRC3 et HRS10) — 640F
4002 NBP4 (série HRC3 et HRS10) — 740F
4003 NBP5 (série GRC1) — 490F
4004 NBP6 (série GRC1 et GRC2) — 576F
4843 NBP7 (série GRC2) — 690F
4069 NBP8 (série GRC2) — 740F
4004 ITT PB2865 (vidéomovie 3865/3875) — 576F
4237 THOMSON BP7 (série VP15 et VP25) — 640F
4076 SONY NP22 (pour CC.DV8) — 295F

Synchro Ciné Quartz, ceinture-batterie, grande autonomie, en cuir
4230 Modèle 5A — 2890F
4231 Modèle 7A — 3850F
4232 Modèle 10A — 4590F

Préciser l'appareil à brancher pour la fourniture du cordon adéquat.

Cordon adaptation de 235 à 380F

PIEDS
Code
4067 POSSO PX36V pour caméras légères haut. 1,5m, tête souple et crémaillère — 690F
4026 JVC SX 621 pour caméra jusqu'à 5kg, haut. 1,65, tête souple et crémaillère — F
4194 DOLLY pour 621 DL7 — 890F
4191 Caddy roulettes VELBON PV2 — 1290F

ACCESSOIRES
spécifiques des marques

HITACHI
4056 Housse VKC 2000 — 850F
4894 Housse VT7S — 850F
4053 Alimentation chargeur VTBA7 — 1350F
4052 Connecteur batterie VTBH7 pour (4053) — 85F
4893 Télécommande VRM7/VT7 — 430F
4055 Cordon allume-cigare — 260F

JVC
4014 Cordon VC430 2,5 (GX78) — 495F
4013 Cordon VC433 (GXN70 sur Beta) — 490F
4040 VC434 02 (toutes caméras VHS sur Béta sauf GZS3) — 495F
4844 Alimentation chargeur AAV2 pour GRC1 et GRC2) — 1200F
4008 Alimentation ACP3 (HRC3 et HRS10) — 840F
4006 Chargeur BBP3 (HRC3 et HRS10) — 1540F
4009 Cordon allume-cigare APP1 (vidéomovie) — 590F
4010 Cordon allume-cigare APP3 (HRC3 et HRS10) — 350F
4011 Cordon allume-cigare APP4 (2650) — 380F
4027 Alimentation caméra sur scope salon CAP25 — 1190F
4018 Housse CBP45 pour GZS3 et GZS5 — 450F
4090 Housse CB5010 (HRS10) — 780F
4028 Générateur de titres CGP50S (GZS3 et Vidédomovie) — 1350F
4029 Générateur de titre CGP7 (GXN4 et GXN7) — 2200F
4020 Housse CBC7 (GXN4 - GXN7) — 490F
4043 Cordon GXN7 — 350F
4042 Cordon GZS3 — 350F
4017 Adaptateur cassette CP3 — 660F
4849 Passe-diapositives DPC70 (GXN70) — 1190F
4031 Bagues d'adaptation photo sur GXN7 — 640F
préciser marque objectif photo
4024 Micro sup. MZ320 (mono) — 690F
4025 Micro sup. M212A (stéréo) — 990F
4885 Boitier PIBD7 pour brancher tout appareil vidéo sur péritel, (fiches séparées BNC et DIN) — 260F
4044 Boitier SWC73 pour Canal + et TV éteint sur scopes JVC, nouvelle génération (HRD140) — 870F

TELECOMMANDES
4037 RMC 75 (GXN70) — 170F
4038 RMP1 (Vidéomovie) — 120F
4035 RMP10 (HRS10) — 350F
4046 RMP2200 — 290F
4255 RMP3 (HRC3) — 210F
4036 RMP4 (GZS3 et 5) — 230F
4256 RMP53 (BR6400) — 1350F
RMP54 (BR6400 infrarouge) — 1590F
4045 RMP3330 — 120F
4021 Sangles pour GXN7 (SSC7) — 230F
4030 Livre transfert S8 ou diapo TAC300 — 690F
4023 Support micro TL37 — 150F
4047 Ecouteur TP1 — 95F
4057 Epaulière VAC70 pour GXN70 — 210F
4019 Valise CBC70 pour GXN70 — 850F
4012 Cordon copie d'après Vidéomovie, universel VCP1 — 270F
4846 Cordon copie d'après Vidéomovie, Peritel VCPP — 240F
4847 Cordon copie d'après Vidéomovie, Portable VCV810 — 200F
4845 Cordon copie d'après Vidéomovie, rallonge VCP2 — 240F
4831 Cordon adaptation boitier SWC73 VC15P (Péri/Péri) — 329F

4015 Adaptateur VCP147 (TU26 ou AAP26 sur 2200) — 450F
4016 Adaptateur VCP714 (TU22 ou AAP22 sur 2650) — 450F
4022 Ceinture WKP3 (HRC3) — 490F

SONY
4876 AC P85 Alimentation CCDV8 — 980F
4869 AC V8 Alim./transcodeur Pal/Secam — 3500F
4877 Cordon allume-cigare DCP85 — 330F
Raccord DCP85 — 80F
4878 Table de montage RME100V — 1750F
4868 Raccord RME 100 Beta — 260F
4884 Raccord RME 100 VHS — 260F
4879 Crosse VCT 80 — 330F
4880 Télécommande RM84 — 570F
4882 Micro zoom ECMZ200 — 920F
4874 Housse arrière CCDV8 LCV85 — 470F
4873 LCV 805 Valise CCDV8 — 1220F
4875 LCV 8501 sacoche CCDV8 — 750F
4881 Cordon Peritel pour CCDV8 VMC2104 — 295F
4891 Kit Filtres Ø52 pour CCDV8 — 250F
4165 Valise LC370 (HVC 4000 + SLF1) — 1350F

PANASONIC
4061 Alimentation NVB13 — 1190F
4060 Batterie CS2012 — 690F
4062 Allume cigare NVC 12 — 270F

CORDONS SPECIALISES
4270 Adaptateur DIN fem. 2 RCA male — 35F
4104 Adaptateur métallique vidéo (BNC - RCA - PL) préciser conversion — 45F
4170 Raccord 3,5 fem. - 6,35 male — 25F
4168 Raccord 6,35 - Din 5BR casque Telefunken — 59F
4261 Raccord double jack 3,5 — 49F
4260 Raccord double jack 6,35 — 59F
4258 Raccord double Din 5BR — 59F
4167 Cordon 1 paire RCA — 45F
4851 Cordon secteur K7 — 25F
4116 Cordon vidéo 1,50m (BNC-BNC, BNC-RCA, RCA-RCA) — 85F
4274 Cordon vidéo 5m (BNC-BNC, BNC-RCA, RCA-RCA) — 120F
4105 Cordon vidéo 10m (BNC-BNC, BNC-RCA, RCA-RCA) — 250F
4102 Rallonge caméra 10m — 450F
4103 Rallonge caméra 20m — 590F
4115 Rallonge Péritel 3m — 450F
4273 Rallonge Péritel 5m — 550F
4084 Kit Péritel universel — 219F
4085 Kit copie universel — 189F
4096 Cordon Péritel/Péritel droit — 120F
4097 Cordon Péritel/Péritel croisé — 120F
4842 Cordon Péritel/Péritel stéréo — 350F
4095 Kit Péritel universel stéréo — 330F
Kit copie universel stéréo — 295F
4098 Kit Péritel 3m — 450F
4099 Kit Péritel 10m — 590F
4841 Cordon Péritel 4 RCA (Akai, Hitachi, C+) — 149F
4094 Cordon Péritel 7 BR Telefunken — 330F
4092 Cordon Péritel 6 BR Telefunken — 330F
4093 Cordon Péritel 6 BR spécial enregistrement — 490F
4091 Kit copie 7BR Telefunken — 330F
4090 Kit copie 6BR Telefunken — 330F
4106 Cordon EIAJ-EIAJ 8BR — 350F
4108 Cordon EIAJ-Péritel — 350F
4107 Cordon EIAJ-Universel — 350F
4888 Cordon EIAJ-EIAJ 10m — 590F

4100 Cordon d'origine 8BR-10BR (GX 88) — 350F
4101 Cordon d'origine 12BR-10BR (S100) — 390F
4114 Cordon allume-cigare 4BR (1re génération) — 235F
4113 Cordon allume-cigare 8BR (série 2200 JVC) — 235F
4068 Adaptateur cordon caméra Beta sur VHS CMA1010 — 590F
4040 Adaptateur cordon caméra VHS sur Beta VC43402 — 495F

BRANCHEMENTS POUR CANAL+
4086 Cordon standard universel CP20 — 149F
4121 Cordon standard Péritel CP10 — 149F
4123 Cordon V2000 5BR-6BR CP30 — 149F
4124 Cordon Telefunken 7BR CP40 — 149F
4089 MTC+ cordon spécial scope compatible type JVC 455 — 450F
4119 MT3P cordon spécial scope compatible type JVC 140 — 450F
4059 AC+ boitier spécial scope compatible type Akai, Hitachi — 380F
4058 AC 100 cordon complément AC+ pour JVC, Thomson, etc — 70F

BOITIERS DE CONVERSION TRANSCODAGE AMPLIS CORRECTEURS
4081 Kit copie ampli ITC A2V — 695F
4082 Kit Péritel Ampli ITC A3V — 695F
4048 Ampli vidéo correcteur (gain, contours) ACV108 — 695F
5500 Processeur VISIODATA AVX10 (12 sorties) (correcteur gain, contours, synchro) — 5490F
SHOWTIME 7005 ampli correcteur pro (gain, synchro, contours, indicateurs de niveau) — 9400F
4281 Transcodeur CGV PS100 Pal/Secam — 1650F
4251 Convertisseur CGV PS90 Pal/Secam pour recevoir émissions Pal sur TV Secam — 1590F
Transcodeur CGV SP10 Secam/Pal — 1790F

INTERFACES CGV
4253 PHS 60 2S Péritel RVB/Secam UHF et composite — 790F
4254 PVP 80 Pal composite/Péritel RVB — 795F
4241 VAL 100 Composite Secam/Secam UHF France — 590F
4892 VAL 100 Export, le même mais sortie Secam K' ou BG — 690F
4080 Périmatique 3000 3 entrées Péritel/1 sortie Péritel — 795F
4110 RS80 BVI01 2 entrées Péritel/1 sortie Péritel 21BR — 950F
4272 RS80 BVI03 2 entrées Péritel simplifiées Vidéo-Info — 590F
4111 RS80 BVI02 4 entrées Péritel 1 sortie Péritel 21BR avec système de copie entre 2 entrées — 1850F
4236 3M Péricom 1000, 7 entrées dont 2 vidéo sur 1 sortie — 1850F
4088 Péri 1000, 2 entrées Péritel, 1 Canal+, 1 scope + copie — 350F

ANTENNES et ACCESSOIRES ANTENNES
4259 Antenne intérieure téléscopique Zehnder — 85F
4127 Antenne intérieure amplifiée Golden Technica 32dB — 450F
4133 Antenne de toit VHF Canal+, 3 éléments — 140F
4134 Antenne de toit VHF Canal+, 7 éléments — 280F
4135 Antenne de toit VHF Canal+, 10 éléments — 350F
4130 Antenne de toit UHF Lambda 3 éléments — 350F
4131 Antenne de toit UHF Lambda 9 éléments — 490F
4132 Antenne de toit UHF Yagi 22 éléments — 490F
4140 Coupleur VHF/UHF — 75F
4141 Séparateur VHF/UHF — 110F
4137 Répartiteur 3 directions — 90F
4136 Répartiteur 2 directions — 110F
4841 Péritel - 4 RCA pour Hitachi, Akai, Mitsubishi — 149F
4250 Boitier CGV Canal+ (pour TV sans Péritel) — 1390F
4138 Préampli 35dB — 590F
4139 Alimentation pour préampli — 250F
Atténuateur 6, 10, 20dB (4145 - 4146 - 4147) — 19F
4148 Atténuateur variable 0-20dB — 295F
4143 Té antenne —

DIVERS
4172 Alimentation 220V 3-6-9-12V 300 mA — 100F
4173 Alimentation 220V 3-6-9-12V 500 mA — 115F
4886 Alimentation 220V 3-6-9-12V 1A — 295F
4066 Cassette alarme VHS — 290F
4889 Démagnétiseur de têtes vidéo et audio DEM1 — 190F
Feuillets DECADRY or pour titrer cassettes la feuille — 9F
4840 Housse protection pour magnétoscope salon — 99F
4210 Rembobineuse KONTAKT VHS double sens — 590F
4860 Rembobineuse KONTAKT BETA double sens — 590F
4930 Meuble bibliothèque 100 cassettes — 495F
4243 Meuble à 3 tiroirs VIDEO 30 (30 cassettes) — 550F

ECLAIRAGE ET TRANSFERTS DIAPO ou S8/VIDEO
4180 Torche 1000W KAISER 3001 ventilée — 590F
4240 Torche 2000W REFLECTO 2011 ventilée 4 volets — 995F
4257 Lampe GX 635, 220V, 1000W — 90F
4181 Pied de torche KAISER NANO — 490F
Transfert livre optique JVC TAC300 — 690F
4182 Transfert Ravnox RV1000 — 1650F

MATERIEL VIDEO

TELEVISEURS
Code
5703 IIT 3125 F, Pal/Secam européen, 37 cm — 3790F
5606 ITT 3536 F, Pal/Secam européen, 64 cm, coins carrés, 99 canaux — 5661F
5711 ITT 3725 F, Pal/Secam européen, 67 cm, stéréo, 30 canaux — 5122F
5018 PIONNEER SV 2801, Pal/Secam, 70 cm, coins carrés, stéréo, noir — 8290F
PIONNEER AMPLITUDE 70 meuble avec TV Pal/Secam, 70 cm, stéréo et 2 enceintes HIFI — 11400F
5608 PIONNEER AMPLITUDE 55 meuble avec TV Pal/Secam 56 cm, stéréo, 2 enceintes HIFI — 9500F
5000 SONY KV 1412F 36 cm, Trinitron, Secam — 3850F
5001 SONY KV 1882F 44 cm, Trinitron, Secam — 4680F
5605 SONY KV 2092FE 51 cm, Trinitron, Pal/Secam — 5890F
5005 SONY KV 2215FE 56 cm, Trinitron, Pal/Secam — 5990F
5009 SONY KV 2230FE 56 cm, Trinitron, Pal/Secam, stéréo, NV, sans HP — 7250F
5002 SONY KV 2730FE 67 cm, Trinitron, Pal/Secam, stéréo, NV, sans HP — 7875F
5607 SONY KV 2762FE 67 cm, Trinitron, Pal/Secam, mono — 6690F
5020 SONY KV 2764FE 67 cm, Trinitron, Pal/Secam, stéréo, monobloc — 7950F
5003 SONY KV 2252F Profeelstar stéréo, Secam, 56 cm, lecture Pal — 6477F
5609 SONY KV2252FE Profeelstar, stéréo, Pal/Secam, 56 cm — 7950F
5011 Enceintes pour 2230, SS 2232 la paire — 640F
5004 Enceintes pour 2730, SS 2732 la paire — 790F
5010 Moniteur PROFEEL KX 20 PS1 sans HP, tristandard — 6350F
5012 Moniteur PROFEEL KX 27 PS1 sans HP, tristandard — 9900F
Tuner VTX 100 M tristandard — 4900F
5017 Enceintes pour KX 20, la paire — 615F
5016 Enceintes pour KX 27, la paire — 890F
5013 Meuble pour système PROFEEL KX 20, SU 160 — 1690F
5014 Meuble pour système PROFEEL KX 27, SU 170 — 1790F

CAMERAS
Code — JVC
5038 GXN4S Newvicon 1/2" 10 lux, manuelle — 7400F
5039 GXN7S Newvicon 1/2" 7 lux, autofocus — 8990F
5040 GXN70S Newvicon 2/3" 10 lux autofocus,, générateur de titres, zoom 8,5x — 11500F

BOITIER DE REPARTITION PERITEL PERIMATIQUE 3000

Ce boîtier permet de relier de façon PERMANENTE différents appareils (magnétoscope, décodeur Canal Plus, jeu vidéo, microordinateur, ampli HIFI, etc...)





A2V KIT DE COPIE UNIVERSEL
entre 2 scopes avec régénérateur de niveau d'enregistrement et de contour d'image. **695F**

A chaque extrémité du cordon, différentes prises pour se raccorder aux différents modèles de VHS

A3V KIT DE CORDON PERITEL
universel avec régénérateur de niveau d'enregistrement et de contour d'image. **695F**

D'un côté du cordon, une Péritel, de l'autre côté, différentes prises pour se raccorder aux différents modèles de VHS

Enregistrez CANAL PLUS en regardant un autre programme

BOITIER AC+ 380F

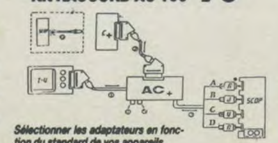
L'adaptation de notre module AC+ vous permettra :
– d'enregistrer Canal Plus en regardant un autre programme
– d'enregistrer un programme télé en regardant Canal Plus
– d'enregistrer Canal Plus sans regarder la télé (même éteinte)

L'adaptateur AC+ est livré avec :
– un cordon de liaison Péritel mâle à relier à votre poste de TV
– une prise Péritel femelle pour brancher la prise mâle venant du décodeur Canal Plus
– 4 prises RCA mâles (cinch) qui seront branchées sue votre tuner de magnétoscope.

Dans le cas où vos entrée et sortie vidéo sont de type BNC, demandez des adaptateurs BNC/RCA.

Si votre magnétoscope est muni d'une prise DIN vidéo/audio, demandez l'adaptateur ITC RCA/DIN de référence AC 100 (non fournis).

Kit RACCORD AC 100 70F



Sélectionner les adaptateurs en fonction du standard de vos appareils.

ANTENNE AMPLIFIÉE INTÉRIEURE OMENEX

L'antenne électrique OMENEX est indispensable pour tous ceux qui connaissent une réception difficile en TV ou vidéo, ou qui souhaitent plus simplement améliorer leurs enregistrements. Lorsque l'on sait l'importance de la puissance du signal dans l'enregistrement vidéo, on peut s'étonner qu'aussi peu de gens utilisent des antennes électroniques en France. Voici, à notre sens, les utilisations principales de cette antenne : mauvaise réception ou impossibilité d'installer une antenne extérieure ; réception de TV libres avec possibilité d'orienter immédiatement l'antenne vers l'émetteur. En effet, votre antenne de toit est orientée vers l'émetteur de TDF et ne peut que très difficilement recevoir d'autres émetteurs ; caravane, 2e poste TV, utilisation à la campagne etc... image vidéo moyenne, principalement sur la 3e chaine ; émetteur éloigné, antenne collective médiocre etc... ; réception radio FM.

Caractéristiques techniques : bande passante VHF : 50/250 Mhz - Bande passante UHF : 470/900 Mhz - Gain VHF : 10 dB - Gain total réglable UHF : 0 à 30 dB - Consommation : 30 mA - Alimentation : 220 V.

450F





10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

Département Magnétoscopes

NEC 9033
Magnétoscope salon VHS - SECAM, compatible CANAL PLUS - Program. 7 jours (2 émissions)
TELECOMMANDE INFRAROUGE **4990F**

NEC 9034
Magnétoscope salon VHS - SECAM, compatible CANAL PLUS - Program. 21 jours (4 émissions)
TELECOMMANDE INFRAROUGE **5490F**

SHARP VC 652F
Magnétoscope salon VHS - SECAM compatible CANAL PLUS Programmable 14 jours (2 émissions)
TELECOMMANDE A FIL **4495F**

SHARP VC 682 F
Magnétoscope salon VHS - SECAM compatible CANAL PLUS Programmable 14 jours (4 émissions)
TELECOMMANDE INFRAROUGE **4995F**

PANASONIC NV-M3F
VHS Movie - SECAM autofocus, compact et léger
utilise des cassettes VHS standard **17900F**

PANASONIC NV 870
Magnétoscope VHS HIFI STEREO Programmable 14 jours (8 émissions)
TELECOMMANDE INFRAROUGE **10900F**

PANASONIC NV 730 F
Magnétoscope VHS 8 HEURES Program. 14 jours (8 émissions)
TELECOMMANDE INFRAROUGE **5990F**

PANASONIC NV G15 F
Magnétoscope VHS PAL/SECAM Programmable 1 mois (8 émissions)
TELECOMMANDE INFRAROUGE **7990F**

PANASONIC NV G10 F
Magnétoscope VHS SECAM Programmable 14 jours (4 émissions)
TELECOMMANDE INFRAROUGE **6490F**

PANASONIC NV G7F
Magnétoscope VHS SECAM Programmable 14 jours (4 émissions)
TELECOMMANDE INFRAROUGE **5390F**

PANASONIC NV 8500
Scope de montage, VHS, 3 entrées Dolby **45000F**

PANASONIC A 500
Pupitre de Montage **21500F**

ITT VMC 3875
VIDEOMOVIE Caméra magnétoscope VHS SECAM
12900 F

JVC HR-D142S
Magnétoscope salon VHS - SECAM compatible CANAL PLUS Programmable 14 jours
TELECOMMANDE INFRAROUGE **4790F**

JVC HR-D152S
Magnétoscope VHS - SECAM compatible CANAL PLUS Programmable 14 jours (4 émissions)
TELECOMMANDE INFRAROUGE **5490F**

JVC HR-D 250S
Magnétoscope VHS 4 têtes Compatible CANAL PLUS Programmable 14 jours (4 émissions)
TELECOMMANDE INFRAROUGE **7490F**

JVC HR-D 566S
Magnétoscope VHS HIFI STEREO Compatible CANAL PLUS Programmable 1 an (4 émissions)
TELECOMMANDE INFRAROUGE **7990F**

JVC HR-D 156MS
Magnétoscope VHS - PAL/SECAM Compatible CANAL PLUS Programmable 14 jours (4 émissions)
TELECOMMANDE A FIL **7690F**

JVC HR-D 157MS
Magnétoscope VHS - PAL/SECAM/NTSC Compatible CANAL PLUS Programmable 14 jours (4 émissions)
TELECOMMANDE INFRAROUGE **7990F**

JVC HR-D 180S
Magnétoscope VHS 4 têtes Longue durée (8 H) - Compatible CANAL PLUS Programmable 1 an (8 émissions)
TELECOMMANDE INFRAROUGE **6790F**

JVC HR-S10 + TU S10S
Chaine vidéo : Magnétoscope portable + Syntoniseur Compatible CANAL PLUS Programmable 14 jours (8 émissions)
7950F + 2900F

JVC HR-S10S + TU 10E
Chaine vidéo VHS PAL/SECAM Compatible CANAL PLUS Programmable 14 jours (8 émissions)
TELECOMMANDE INFRAROUGE **13950F**

JVC BP-5300 TR
Lecteur de cassettes vidéo PAL SECAM NTSC
21750F

JVC BR-6400TR
Magnétoscope PAL/SECAM/NTSC
25200F

JVC GX-N8S
Caméra vidéo compacte Mise au point auto. Zoom électrique 6:1
8990F

JVC GX-N6S
Caméra vidéo compacte **7400F**

JVC GX-N80S
Caméra vidéo couleur - Mise au point auto. Zoom électrique 8:1 (2 vitesses)
11500F

JVC HR-D 140 E
Magnétoscope VHS PAL
4400F HT

JVC HR-D 150 E
Magnétoscope VHS PAL/SECAM
5200F HT

SONY CCD-M8
Caméscope de poche
Standard universel 8mm **9980F**

SONY EV-C8
Lecteur enregistreur 8mm Miniaturisé - Ultra Léger
7290F

SONY TT-V8F
Tuner/Programmateur Transcodeur PAL/SECAM Programmable 3 semaines (4 programmes)
3990F

SONY SLHF-100F
Magnétoscope BETA HIFI son HIFI STEREO
9490F

HITACHI VT-110S
Magnétoscope VHS Compatible CANAL PLUS Programmable 14 jours (4 émissions)
TELECOMMANDE INFRAROUGE **5650F**

HITACHI VT-120S
Magnétoscope VHS Compatible CANAL PLUS Programmable (par télécommande) 14 jours (4 émissions)
TELECOMMANDE INFRAROUGE **6250F**

HITACHI VT-54EL
Magnétoscope VHS PAL/SECAM/CCIR Programmable 14 jours (4 émissions)
TELECOMMANDE INFRAROUGE **7690F**

HITACHI VT-86EL
Magnétoscope VHS HIFI STEREO PAL/SECAM/CCIR Programmable 14 jours (4 émissions)
TELECOMMANDE INFRAROUGE **9980F**

HITACHI VM-500S
Caméscope VHS MOVIE
18900F

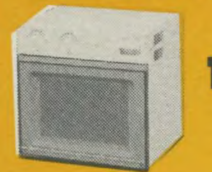
MAGSTONE VP700
Lecteur vidéo VHS SECAM **2495F**

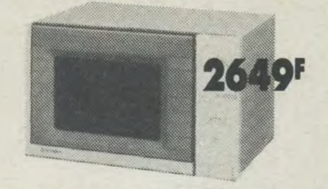
SONY CCD-V8AF
Caméscope Vidéo 8 autofocus Standard universel 8 mm
13900F




10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

FOURS MICRO ONDES

HITACHI MR 5600 B

1990F
Puissance restituée réglable 100W à 500W. Minuteur 60 minutes. Cuve acier laqué. Antenne rotative. Coloris : brun ou blanc.

HITACHI MR 6600 B

2649F
Puissance restituée réglable 100 à 600W. Minuteur 60 minutes. Cuve acier laqué. Plateau tournant. Coloris : brun ou blanc.

HITACHI MR 5650 B

2690F
Compact 17 litres. Puissance restituée 0 à 500W et durée de cuisson réglable par touches sensitives. Programmable. Affichage de l'heure. Antenne rotative. Colori : blanc ou brun.

HITACHI MR 6610 B
2990F

28 litres. Puissance restituée 100 à 600W. Minuteur 60 minutes. Cuve inox. Plateau tournant. Coloris : brun ou blanc.

HITACHI MR 6445

3690F
28 litres. Puissance restituée réglable 100 à 600W. Minuteur 120 minutes. Cuve inox. Plateau tournant. Auto-sensor fort-doux. Indicateur de décongélation en grammes. Coloris : brun ou blanc.

HITACHI MR 6650

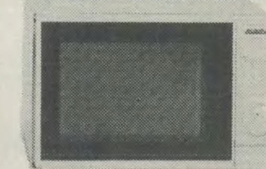
3890F
Puissance restituée réglable 0 à 600W et durée de cuisson réglable par touches sensitives. Programmable. Affichage de l'heure. Cuve inox. Plateau tournant. Coloris : blanc ou brun.

HITACHI
ACCESSOIRES POUR FOURS A MICRO ONDES

MRK 64 - Kit d'encastrement Colori brun. Pour MR 6400, 6415, 6610B, 6445, 6600B, 6650B	652F
MRK 64 - Kit d'encastrement Colori blanc. Pour MR 6425, 6455, 6610WH, 6600WH, 6650WH	652F
PLAT BRUNISSEUR AVEC COUVERCLE Grand modèle	390F
PLAT BRUNISSEUR AVEC COUVERCLE Petit modèle	350F
KIT RECIPIENTS DE CUISSON	119F

MULTITECH DMR 050

Four compact. Puissance 400W. Fonctions : décongélation et cuisson. Minuterie 30 minutes. Eclairage automatique.
1399F

MULTITECH DMR 602

Puissance 500W. Fonctions : décongélation et cuisson. Minuterie 30 minutes maxi. Plateau tournant. Eclairage automatique.
1499F

MULTITECH DMR 604

Puissance 500W. Fonctions : décongélation et cuisson. 10 programmes de cuisson. Minuterie digitale 99 minutes maxi. Plateau tournant. Eclairage automatique.
1999F

TOSHIBA ER 5300

Avec agitateur d'ondes pour une cuisson idéale. Puissance restituée 500W. Minuterie 30 minutes.
1699F

TOSHIBA ER 5400

Avec plateau tournant pour une chaleur uniforme. 18 litres. Puissance restituée 500W. Minuterie 45 minutes.
1999F

TOSHIBA ER 7600

Avec plateau tournant et agitateur d'ondes. 27 litres. Puissance restituée 650W. Minuterie 45 minutes.
2495F

TOSHIBA ER 7700

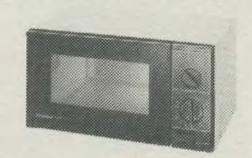
Avec affichage digital des fonctions. 27 litres. Puissance restituée 650W. Minuterie 95 minutes.
2995F

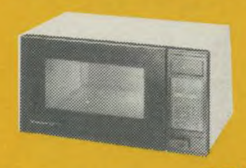
TOSHIBA ER 7800

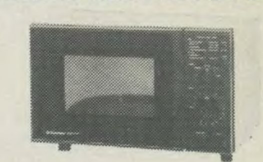
Avec affichage digital et touches de sélection membranes douces. 27 litres. Puissance restituée 650W. Minut. 99 mn. Façade sombre.
3195F

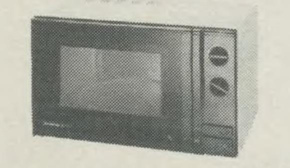
TOSHIBA ER 7800W

Avec affichage digital et touches de sélections à membranes douces. 27 litres. Puissance restituée 650W. Minuterie 99 minutes. Présentation blanche.
3195F

GOLDSDTAR ER 4020 D

15 litres. Puissance restituée 500W.
1699F

GOLDSDTAR ER 410 MD

15 litres. Puissance restituée 500W. Minuterie 99 minutes.
1899F

GOLDSDTAR ER 5033 D

19 litres. Puissance restituée 55 à 550W. Minuterie 35 minutes.
1990F

GOLDSDTAR ER 6511 D

28 litres. Puissance restituée 60 à 600W. Minuterie 60 minutes.
2190F

GOLDSDTAR ER 710 ME

39 litres. Puissance restituée 70 à 700W. Minuterie 99 minutes.
2990F

SHARP R 5870

Plateau tournant verre, diam. 280mm. Minuterie 30 mn. Volume 17 litres. Couleur : blanc ou marron.
1995F

SHARP R 5970

Plateau tournant verre, diam. 280mm. Clavier digital. Minuterie 99 mn. Volume 17 litres. Couleur : marron.
2495F

SHARP R 6270

Plateau tournant verre, diam. 325mm. Minuterie 60 mn. Volume 25 litres. Puissance restituée 650W. Couleur : blanc ou marron.
2495F

SHARP R 7260

Plateau tournant verre, diam. 325mm. Minuterie 99 mn. Volume 26 litres. Puissance restituée 650W. Couleur : marron.
3195F

SHARP R 7470

Plateau tournant verre, diam. 325mm. Minuterie 99 mn. Volume 26 litres. Puissance restituée 650W. Couleur : marron.
3995F

SHARP R 8170

Four combiné micro ondes plus convection. Plateau tournant métal émaillé, diam. 330mm. Minuterie 60 mn. Volume 26 litres. Couleur : blanc ou marron.
3695F

Département Vente par Correspondance aux Particuliers

BON DE COMMANDE à adresser à GENERAL

10, bd de Strasbourg, 75010 Paris - Tél.(1) 42.06.50.50 (poste 36-43)

Comment acheter par correspondance

1) Vous rédigez votre commande à l'aide du Bon de Commande ci-dessous *(n'oubliez-pas d'indiquer clairement , en lettres d'imprimerie,* **votre NOM et votre adresse complète dans la partie supérieure droite).**

2) Frais d'expédition : pour les frais de transport, GENERAL applique un forfait de 50 F par commande, quel que soit le montant de la commande.

3) Règlement : a) vous cochez le mode de règlement qui vous convient (chèque bancaire, chèque postal, mandat, carte bleue), dans la partie supérieure gauche du Bon de Commande ;

b) si vous optez pour le paiement par chèque bancaire, postal ou mandat, **vous joignez votre règlement** au bon de Commande **(le règlement doit être libellé au nom de GENERAL VIDEO) ;**

c) si vous choisissez le paiement par **Carte Bleue,** n'oubliez pas d'indiquer (partie inférieure gauche du Bon de Commande) **le numéro et la date limite de validité** de votre Carte Bleue. Vous pouvez également commander par téléphone, sans utiliser le bon ci-dessous.

Etranger et outre-mer, nous consulter.

BON DE COMMANDE EXPRÈS

Je, soussigné, déclare commander à GENERAL les matériels et fournitures ci-après désignés, pour expédition à mon adresse ci-contre.

Je joins mon règlement auquel j'ajoute le forfait de transport

AMS 19

Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat ☐ Carte Bleue ★ ☐

NOM Prénom

N° Rue

Code postal

Ville

DESIGNATION	CODE	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANTS
			TOTAL COMMANDE	
			+ FORFAIT DE PORT	
			TOTAL A REGLER	

★ **Pour règlement par CARTE BLEUE, voir § B page 36**
(Numéro Carte Bleue et date limite de validité OBLIGATOIRES)

N° CARTE BLEUE

DATE LIMITE DE VALIDITÉ

Signature

Pour les mineurs, autorisation des parents obligatoire

VENTE AUX COLLECTIVITES

Ce n'est pas un hasard si **GENERAL** est devenu en moins de dix ans **le numéro 1** des ventes de matériel vidéo, informatique et son aux collectivités

Membres des Comités d'Entreprises, Fonctionnaires, Associations diverses, choisissez d'adhérer à GENERAL, la centrale d'achat des collectivités.

ALLO COMMANDE

(1) 42.06.50.50

TELEX COMMANDE **214 034 F**



QUE VENDONS NOUS ?

Savez vous que GENERAL vend, en un an :

- près d'un million de cassettes vierges ;
- plus de 5000 ordinateurs et autres matériels informatiques ;
- plus de 100.000 disquettes ;
- plusieurs dizaines de milliers de films vidéo ;
- près de 50.000 logiciels ;
- plus d'un millier de magnétoscopes et autres matériels vidéo.

QUI SONT NOS CLIENTS ?

Nous comptons plus de 3000 clients collectivités qui adhèrent à notre formule. En voici quelques uns :

Café Jacques Vabre - CII Honeywell Bull Bob' ny - Hopital de Monaco - Kreps - Editions El. Laboratoires Lafon - Collège R. DELALANDE - Société Générale Reims - Matra Velizy - Matra Bois d'Arcy - CFTI - CETI - Duplistyle - IBM Corbeil - SAGEM Osny - E.A.S. - Dumez TP - Otis - Rosa - Dassault Argenteuil - Renault Boulogne - CIC Paris - Banque de France - Médiavision - AFP - Centre de Tri Cergy - Caserne Taillandier - Dassault Argonay - EDF St-Dizier - NMPP - Matin de Paris - Charge-Meunier - SAT Dourdan - L'Oréal - Verger-Delporte - Hotel Hilton - Société Générale Le Havre - Journal Minute - GIE Elis - CEA Bruyères-le-Chatel - Crédit Agricole Paris - RATP - Allocations Familiales - Peugeot Vernon - Peugeot Paris - Pathé Marconi Disques - GEO Services - Meca 07 - A.R.S. - CPAM Paris - MJC Ludres - Université de Californie - Bronzavia - Banque Dreyfus - IGN - ITEP - Dassault - Boulogne - CEA Valduic - Citroën - Sogetrans - Cunow - 1er RPIMA - CEA Saclay -Sagem - Carnaud BMI - Placoplatre - Inserm - Salomon - Sodeteg Buc - SNPE - Matra Toulouse - France-Rail - Diffusion Atlas - Coop Boulogne - Schlumberger - Westinghouse - Unesco - SGN - Air Equipement - Hop. Chateauroux - Sacem - Aérospatiale Chatillon - Le Robert - Air France - Villegenis - Thomson CSF Boulogne - CTR Midi 2 Toulon - Parisien Libéré - Caisse d'Epargne Angoulème - Novatrans - Guerlain - AGF - SNR Cevennes - Enertec - Manufacture de Tabacs Morlaix - BFCE - Cirsic - Neodata - Société Générale Tigery - Crédit - Agricole Soyaux - Labo Dom's - CEA Bordeaux - Compagnie Générale de Chauffe - Rhône-Poulenc - Inst. Gustave-Roussey - Secre - Bouygues - Pantashop - Amicale des Algériens - Chomette-Favor - Turboméca - Snecma - Canalab Dassault - Pathé Cinéma - Caisse d'Epargne de Paris - Hurel Dubois - CEA Limeil - Académie de Versailles - BA 217 - Assedic du Sud-Ouest - IBM Réaumur - Satan Industrie - Sauter - Lyonnaise des Eaux - Sicli - Digital Equipement - OCDE - SNMDA - Citroën Levallois - La Samaritaine - Norton - Samda - Crédit Coopératif.

COMMENT OBTENIR NOS TARIFS CONFIDENTIELS "COLLECTIVITÉ" ET ADHERER A GENERAL ?

Téléphonez à Mr COLLIN ou à ses adjoints, Mrs TREILLET, et LE POULL,

au

(1) 42.06.50.50

ou écrivez à :

GENERAL
Département Collectivité
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS

COMMENT UNE COLLECTIVITE REÇOIT SA COMMANDE ?

Nous livrons directement le Comité d'Entreprise ou l'Association sous 24 heures dans la région parisienne et sous trois jours en moyenne pour la province. A titre individuel, le membre d'une collectivité peut également venir enlever son achat à notre magasin, 10, bd de Strasbourg, Paris-10e.

PROCEDURE D'URGENCE

si vous souhaitez commander aujourdh'hui et que vous n'êtes pas encore adhérent :

Téléphonez à M. COLLIN. Vous recevrez votre carte d'adhérent en même temps que votre commande.

BON D'ADHESION GENERAL COLLECTIVITE

à renvoyer à **GENERAL**, 10 boul. de Strasbourg - 75010 PARIS - ☎ (1) 42.06.50.50

Je, soussigné, M .... Tél. prof. ....

désire faire bénéficier ma collectivité (nom et adresse) ....

.... des tarifs GENERAL COLLECTIVITE

Signature

GENERAL vous enverra sous 8 jours votre Carte d'Adhérent collective. De plus, chaque fois qu'un membre de votre collectivité viendra à notre magasin, nous lui établirons une carte individuelle.

AMS 2-87

MATHEZ VOTRE AMSTRAD

Voici, ce mois, le dernier sujet concernant l'application propre à l'étude d'une courbe pour son tracé. Le mois prochain nous tracerons ces courbes avec recherche de maximum. Il est tout à fait possible moyennant un peu de votre temps de coller bout à bout ces programmes.

Les systèmes d'équations sont assez fastidieux à résoudre lorsqu'il s'agit de valeurs qui ne sont pas entières, surtout pour trois variables. La résolution de ces deux types de systèmes linéaires se fera grâce aux déterminants qui permettent un calcul extrêmement rapide. Pour les habitués, la résolution de systèmes à deux variables se fait de tête. Puis nous aborderons les courbes non linéaires ou la résolution de $f(x,y) = g(x,y) = 0$. On détermine en fait le point d'intersection des deux courbes. Mais revenons aux équations linéaires.

Soit un système à deux variables :

$$ax + by = e$$
$$cx + dy = f$$

On calcule le déterminant principal

$$dep = \begin{vmatrix} a & b \\ c & d \end{vmatrix} = ad - bc$$

Si celui-ci est nul le calcul est impossible puisque la même équation est égale à deux valeurs différentes. Autrement dit, une droite ne peut pas avoir d'intersection avec elle-même. Si par contre le déterminant principal est différent de 0 on obtient x et y par les formules suivantes :

$$x = \frac{\begin{vmatrix} e & b \\ f & d \end{vmatrix}}{dep} = \frac{ed - bf}{dep}$$

$$y = \frac{\begin{vmatrix} a & e \\ c & f \end{vmatrix}}{dep} = \frac{af - ce}{dep}$$

Vous pouvez vous amuser à vérifier les valeurs en remplaçant x et y dans le système. Pour trois variables on utilise des déterminants 3 × 3 mais on ne les calcule pas par la méthode usuelle qui consiste à sommer le résultat du calcul des déterminants 2 × 2 issus du déterminant père. Donc soit un système à trois variables

$$\begin{cases} ax + by + cz = d \\ rx + sy + tz = w \\ qx + ly + mz = p \end{cases}$$

On calcule le déterminant principal en ajoutant les deux premières colonnes afin d'obtenir des produits de trois éléments comme suit :

$$Depr = \begin{vmatrix} a & b & c \\ r & s & t \\ q & l & m \end{vmatrix}\begin{matrix} a & b \\ r & s \\ q & l \end{matrix} = (asm + btq + crl) - (qsc + lta + mrb)$$

Comme précédemment, si ce déterminant est nul, le calcul est impossible. Puis on obtient x, y et z par les calculs suivants :

$$x = \frac{\begin{vmatrix} d & b & c \\ w & s & t \\ p & l & m \end{vmatrix}}{Depr} = \frac{(dsm + btp + cwl) - (psc + ltd + mwb)}{Depr}$$

$$y = \frac{\begin{vmatrix} a & d & c \\ r & w & t \\ q & p & m \end{vmatrix}}{Depr} \qquad z = \frac{\begin{vmatrix} a & b & d \\ r & s & w \\ q & l & p \end{vmatrix}}{Depr}$$

Maintenant intéressons-nous aux sytèmes non linéaires. Les deux fonctions sont définies aux lignes 600 pour q et 610 pour w. Si vous voulez les changer, il suffit de répondre NON à la question "avez-vous entré vos fonctions". Il faut alors éditer la ligne à changer et modifier ce qu'il y a après le signe égal car q et w restent une fois pour toute définies pour le reste du programme. Le but est donc de chercher une intersection entre deux courbes quelconques. On doit trouver le couple (x',y') tel que

$$(x',y') = q(x,y) \cap w(x,y)$$

Pour cela on va linéariser les deux fonctions pour obtenir deux suites (Xn) et (Yn) qui convergent chacune vers une valeur finie représentant respectivement l'abcisse et l'ordonnée du point d'intersection. La linéarisation est faite à l'aide de la relation inventée par Newton :

$$dq = \frac{\delta q}{\delta x} dx + \frac{\delta q}{\delta y} dy$$

Les D ronds sont appelés "différentielle partielle", quant aux D droits, on les appelle "différencielle totale". Les deux suites seront exprimées comme suit :

$$X_{n+1} = X_n - \frac{qw'y - wq'y}{\Delta}$$

avec

$$\Delta = q'x\ w'y - q'y\ w'x$$

et

$$q'x = \frac{\delta q}{\delta x} = \frac{q(x+h,y) - q(x-h,y)}{2h}$$

$$q'y = \frac{\delta q}{\delta y} = \frac{q(x,y+h) - q(x,y-h)}{2h}$$

De même pour w, h est une valeur arbitrairement fixée très petite puisqu'il s'agit d'accroissement.

Il faut préciser également qu'il est nécessaire d'indiquer les deux valeurs initiales Xo et Yo car selon la définition des deux suites si l'on veut X1 par exemple ce sera pour n = 0 ; on voit donc bien qu'il faut Xo pour le calcul (ligne 580-590). Mais comment voir si la suite converge ? Il suffit de faire la différence entre X_{n+1} et X_n et de se fixer une valeur très petite (p = 1/1EO7). Si la différence est inférieure à p c'est que la suite tend vers une valeur avec une précision de l'ordre du millionième ; on affiche alors la limite de la suite. Le programme est suffisamment détaillé pour que vous retrouviez les formules traitées plus haut. Cependant en ligne 850



on a augmenté le test de précision en ajoutant les deux résultats des différences des suites, ce qui donne des résultats plus exigeants sur la précision. Quand vous avez défini les deux fonctions en ligne 600 et 610 relancez le programme en appuyant sur la touche TAB. Elle est redéfinie en ligne 80. Voici deux exemples vous permettant de vérifier le fonctionnement de la dernière partie du programme. Pour q = x × x + y × (x+1,1) et w = 2 × x + y − 2, prendre Xo = 0 = Yo ; on obtient x = 1,387 et y = − 0,773. Avec Xo = 5 et Yo = 1,5 on obtient x = − 1,587 et y = 5,173. Pour les deux autres fonctions
q = x × x + y × y + 3 × x − y + 1
et w = 2 × x × x + y/x
on prend Xo = 0,25 et Yo = 3,75. On obtient l'intersection pour x = − 0,925 et y = 1,581.

Ponticelli Guillaume

```
10 ' ******************************** [1391]
****
20 ' **** resolutions de systemes * [968]
****
30 ' *** lineaires et non lineaires [2197]
 ***
40 ' ***********'g.ponticelli ***** [1773]
****
50 ' ******************************** [1391]
****
60 CLS:CLEAR                         [163]
70 MODE 1                            [506]
80 KEY 140,"goto 580"+CHR$(13):KEY  [2423]
DEF 68,0,140
90 LOCATE 2,5:PRINT"voulez vous la  [7742]
resolution d'un systeme:"
100 LOCATE 13,9:PRINT"1-lineaire"   [1601]
110 LOCATE 13,11:PRINT"2-non lineai [3076]
re"
120 k$=INKEY$:IF k$="" THEN 120     [1413]
130 IF k$="1" THEN 140 ELSE 550     [1151]
140 CLS:LOCATE 12,5:PRINT"systemes  [4500]
lineaires"
150 j$=INKEY$:LOCATE 12,9:PRINT"A 2 [5779]
 ou 3 variables ?":IF j$="" THEN 15
0
160 IF j$="2" THEN 180              [732]
170 IF j$="3" THEN 340 ELSE 150     [926]
180 CLS:LOCATE 12,5:PRINT CHR$(150) [2545]
:LOCATE 12,6:PRINT CHR$(149)
190 LOCATE 12,7:PRINT CHR$(157):LOC [2197]
ATE 12,8:PRINT CHR$(149)
200 LOCATE 12,9:PRINT CHR$(147):LOC [1943]
ATE 13,6:PRINT"aX+"
210 LOCATE 16,6:PRINT"bY=e":LOCATE  [2755]
13,8:PRINT"cX+"
220 LOCATE 16,8:PRINT"dY=f"         [1265]
230 LOCATE 24,6:LINE INPUT "a=";a$: [2227]
a=VAL(a$)
240 LOCATE 31,6:LINE INPUT "b=";b$: [1993]
b=VAL(b$)
250 LOCATE 24,8:LINE INPUT "c=";c$: [1760]
c=VAL(c$)
260 LOCATE 31,8:LINE INPUT "d=";d$: [1521]
d=VAL(d$)
270 LOCATE 24,10:LINE INPUT "e=";e$ [1546]
:e=VAL(e$)
280 LOCATE 31,10:LINE INPUT "f=";f$ [1909]
:f=VAL(f$)
290 dep=a*d-b*c:IF dep=0 THEN 900   [1707]
300 x=(e*d-b*f)/dep                 [1123]
310 y=(a*f-e*c)/dep                 [1164]
320 LOCATE 14,14:PRINT"x=";x:LOCATE [3009]
 14,16:PRINT"y=";y
330 GOTO 880                        [548]
340 CLS:LOCATE 10,2:PRINT"Entrez vo [4463]
s coefficicents"
350 LOCATE 2,4:PRINT CHR$(150):LOCA [4373]
TE 2,5:PRINT CHR$(149)
360 LOCATE 2,6:PRINT CHR$(149):LOCA [1883]
TE 2,7:PRINT CHR$(157)
370 LOCATE 2,8:PRINT CHR$(149):LOCA [3808]
TE 2,9:PRINT CHR$(149)
380 LOCATE 2,10:PRINT CHR$(147):LOC [4773]
ATE 3,9:PRINT"qx+ly+mz=p"
390 LOCATE 3,5:PRINT"ax+by+cz=d":LO [4409]
CATE 3,7:PRINT"rx+sy+tz=w"
400 LOCATE 16,5:LINE INPUT "a=";a$: [2382]
LOCATE 22,5:LINE INPUT "b=";b$
410 LOCATE 28,5:LINE INPUT "c=";c$: [3415]
LOCATE 34,5:LINE INPUT "d=";d$
420 LOCATE 16,7:LINE INPUT "r=";r$: [3710]
LOCATE 22,7:LINE INPUT "s=";s$
430 LOCATE 28,7:LINE INPUT "t=";t$: [3750]
LOCATE 34,7:LINE INPUT "w=";w$
440 LOCATE 16,9:LINE INPUT "q=";q$: [3535]
LOCATE 22,9:LINE INPUT "l=";l$
450 LOCATE 28,9:LINE INPUT "m=";m$: [4348]
LOCATE 34,9:LINE INPUT "p=";p$
460 a=VAL(a$):b=VAL(b$):c=VAL(c$):d [3348]
=VAL(d$):r=VAL(r$):s=VAL(s$)
470 t=VAL(t$):w=VAL(w$):q=VAL(q$):l [4411]
=VAL(l$):m=VAL(m$):p=VAL(p$)
480 depr=(a*s*m+b*t*q+c*r*l)-(q*s*c [2895]
+l*t*a+m*r*b)
490 IF depr=0 THEN 900              [522]
500 x1=(d*s*m+b*t*p+c*w*l)-(p*s*c+l [2900]
*t*d+m*w*b):x=x1/depr
510 y1=(a*w*m+d*t*q+c*r*p)-(c*w*q+a [4158]
*t*p+m*r*d):y=y1/depr
520 z1=(a*s*p+b*w*q+d*r*l)-(q*s*d+l [2149]
*w*a+p*r*b):z=z1/depr
530 LOCATE 14,13:PRINT"La solution  [4081]
est :":LOCATE 14,15:PRINT"x=";x
540 LOCATE 14,17:PRINT"y=";y:LOCATE [2054]
 14,19:PRINT"z=";z:GOTO 880
550 CLS:LOCATE 1,11:PRINT"avez vous [5079]
```



```
 entre vos fonctions (o/n) ?"
560 w$=INKEY$:IF w$="" THEN 560 ELS [2729]
E 570
570 IF w$="n" OR w$="N" THEN LIST 6 [3067]
00-620
580 CLS:LOCATE 1,14:INPUT "donnez m [1724]
oi x0";x
590 LOCATE 1,16:INPUT "donnez moi y [2451]
0";y
600 DEF FN fctq=x^(2)+y*y+3*x-y+1    [1796]
610 DEF FN fctw=2*x*x+y/x            [717]
620 REM APPUYER SUR "TAB"            [1273]
630 p=1/10000000:h=1/10000000:x2=x+ [1273]
h:y2=y+h
640 x=x2:d=FN fctq:k=FN fctw         [2517]
650 x=x-(2*h):e=FN fctq:r=FN fctw    [2329]
660 y=y2:x=x+h                       [1378]
670 qw=FN fctq:rt=FN fctw            [390]
680 y=y-(2*h)                        [1143]
690 gl=FN fctq:sg=FN fctw            [1037]
700 REM calcul de f'x(x,y)           [1901]
710 q1=(d-e)/(2*h)                   [1275]
720 REM calcul de f'y(x,y)           [1742]
730 q2=(qw-gl)/(2*h)                 [847]
740 REM calcul de g'x(x,y)           [1268]
750 w1=(k-r)/(2*h)                   [886]
760 REM calcul de g'y(x,y)           [1108]
770 w2=(rt-sg)/(2*h)                 [707]
780 del=q1*w2-q2*w1:y=y+h            [397]
790 IF del=0 THEN PRINT"calcul impo [4779]
ssible car delta=0":GOTO 880
800 il=FN fctq:ove=FN fctw           [1083]
810 san=(il*w2-ove*q2)/del           [1167]
820 dri=(ove*q1-il*w1)/del           [1785]
830 REM calcul de Xn+1,Yn+1          [1459]
840 x1=x-san:y1=y-dri                [1118]
850 IF (ABS(x1-x)+ABS(y1-y))>p THEN [2608]
 x=x1:y=y1:GOTO 630
860 LOCATE 11,18:PRINT"voici la sol [2177]
ution "
870 LOCATE 8,20:PRINT"x=";x:LOCATE  [2554]
8,21:PRINT"y=";y
880 LOCATE 5,23:PRINT"voulez vous u [5868]
ne autre operation (o/n)?":a$=INKEY
$:IF a$="" THEN 880 ELSE 890
890 IF a$="o" THEN 60 ELSE END       [1497]
900 PRINT"CALCUL IMPOSSIBLE DETERMI [2441]
NANT PRINCIPAL NUL"
910 FOR i=1 TO 1500:NEXT:CLS:GOTO 8 [1281]
0
```



VÉRIFICATEUR V.2

Vous avez certainement remarqué la présence, dans nos listings, d'un numéro entre crochets ([000]). Ce numéro va vous permettre de pouvoir relire très facilement vos listings et de détecter à coup sûr une éventuelle erreur de saisie. Vous pourrez trouver ci-dessous trois courts programmes correspondant chacun à une version de CPC. Vous devrez donc saisir celui qui vous concerne (sans erreur !) et le sauvegarder. Cet utilitaire vous servira désormais pour tous nos listings, de ce numéro et des suivants. Cette méthode est testée depuis plusieurs mois par notre confrère allemand CPC Schneider International, que nous remercions pour sa collaboration.

Mode d'emploi

Après avoir saisir le programme, faites un "RUN". L'écran doit normalement s'effacer et afficher « VÉRIFICATEUR V.2 installé ». Pour vérifier vos listings, il suffit alors de les charger : |CHECK,2 pour lister le programme avec son numéro de contrôle. Si celui-ci est semblable au nombre entre crochets paru dans nos listings, la ligne est correcte. Si ce numéro diffère (voir exemple) vous avez obligatoirement fait une erreur de saisie... Simple, non ?
De la même manière, vous pourrez tirer sur imprimante votre listing avec tous les numéros de contrôle (comme dans nos listings) en faisant : |CHECK,8. Nous espérons que cette méthode de vérification vous permettra de gagner du temps en relecture (seuls désormais les numéros de contrôle sont à vérifier par rapport à ceux qui sont imprimés dans la revue) et que cet « auto-débbugage » décongestionnera les permanences effectuées par notre technicien. Au travail...

Nota : le signe « | » (barre verticale) s'obtient en appuyant simultanément sur <SHIFT> et <@>.

Exemple

```
10 DATA 2,3,4     [209]
15 REM si erreur
(virgule remplacée par
un point virgule)
10 DATA 2;3,4     [187]
```

```
100 REM Verificateur 464
110 MEMORY &A4FF
120 FOR a%=&A500 TO &A607
130 READ byte$
140 POKE a%,VAL("&"+byte$)
150 NEXT
160 CLS:PRINT
170 PRINT"Verificateur V.2 464
    installe"
180 CALL &A500:|ON
190 :
200 DATA 21,09,a5,01,0d,a5,c3,d1
210 DATA bc,00,00,00,00,18,a5,c3
220 DATA 2a,a5,c3,2f,a5,c3,43,a5
230 DATA 4f,ce,4f,46,c6,43,48,45
240 DATA 43,cb,00,00,cf,98,aa,c3
250 DATA a8,a5,21,27,a5,18,03,21
260 DATA 24,a5,28,06,cd,00,b9,c3
270 DATA 06,dd,11,3a,bd,01,03,00
280 DATA ed,b0,c9,4f,cd,00,b9,0d
290 DATA 28,08,0d,20,ea,dd,7e,02
300 DATA 18,04,7b,11,01,00,cd,a2
310 DATA c1,cd,a3,e7,e5,4e,23,46
320 DATA 23,5e,23,56,e1,78,b1,c8
330 DATA cd,3c,c4,e5,09,e3,cd,63
340 DATA e1,21,a4,ac,cd,7a,a5,e1
350 DATA 18,e2,e5,cd,ba,a5,e3,cd
360 DATA 98,a5,cd,96,f2,e3,cd,f6
370 DATA a5,cd,4e,c3,e1,7e,a7,c8
380 DATA cd,98,a5,cd,4e,c3,18,f5
390 DATA 3a,24,ac,d6,08,47,7e,a7
400 DATA c8,cd,45,e1,23,10,f7,c9
410 DATA cd,24,a5,f5,c5,d5,e5,cd
420 DATA ba,a5,cd,f6,a5,e1,d1,c1
430 DATA f1,c9,eb,1b,af,47,67,6f
440 DATA 2f,32,23,a5,13,1a,d6,30
450 DATA 38,04,fe,0a,38,f6,1a,13
460 DATA a7,c8,4f,3a,23,a5,a1,fe
470 DATA 20,28,f3,79,fe,22,20,07
480 DATA 3a,23,a5,2f,32,23,a5,3a
490 DATA 23,a5,a7,79,c4,8a,ff,4f
500 DATA ad,07,6f,09,18,d8,3e,20
510 DATA cd,5c,c3,3e,5b,cd,5c,c3
520 DATA cd,79,ee,3e,5d,c3,5c,c3
```

```
100 REM Verificateur 664
110 MEMORY &A4FF
120 FOR a%=&A500 TO &A607
130 READ byte$
140 POKE a%,VAL("&"+byte$)
150 NEXT
160 CLS:PRINT
170 PRINT"Verificateur V.2 664
    installe"
180 CALL &A500:|ON
190 :
200 DATA 21,09,a5,01,0d,a5,c3,d1
210 DATA bc,00,00,00,00,18,a5,c3
220 DATA 2a,a5,c3,2f,a5,c3,43,a5
230 DATA 4f,ce,4f,46,c6,43,48,45
240 DATA 43,cb,00,00,cf,02,ac,c3
250 DATA a8,a5,21,27,a5,18,03,21
260 DATA 24,a5,28,06,cd,00,b9,c3
270 DATA 4c,cb,11,5b,bd,01,03,00
280 DATA ed,b0,c9,4f,cd,00,b9,0d
290 DATA 28,08,0d,20,ea,dd,7e,02
300 DATA 18,04,7b,11,01,00,cd,a9
310 DATA c1,cd,69,e8,e5,4e,23,46
320 DATA 23,5e,23,56,e1,78,b1,c8
330 DATA cd,75,c4,e5,09,e3,cd,59
340 DATA e2,21,8a,ac,cd,7a,a5,e1
350 DATA 18,e2,e5,cd,ba,a5,e3,cd
360 DATA 98,a5,cd,58,f3,e3,cd,f6
370 DATA a5,cd,9b,c3,e1,7e,a7,c8
380 DATA cd,98,a5,cd,9b,c3,18,f5
390 DATA 3a,09,ac,d6,08,47,7e,a7
400 DATA c8,cd,22,e2,23,10,f7,c9
410 DATA cd,24,a5,f5,c5,d5,e5,cd
420 DATA ba,a5,cd,f6,a5,e1,d1,c1
430 DATA f1,c9,eb,1b,af,47,67,6f
440 DATA 2f,32,23,a5,13,1a,d6,30
450 DATA 38,04,fe,0a,38,f6,1a,13
460 DATA a7,c8,4f,3a,23,a5,a1,fe
470 DATA 20,28,f3,79,fe,22,20,07
480 DATA 3a,23,a5,2f,32,23,a5,3a
490 DATA 23,a5,a7,79,c4,ab,ff,4f
500 DATA ad,07,6f,09,18,d8,3e,20
510 DATA cd,a3,c3,3e,5b,cd,a3,c3
520 DATA cd,49,ef,3e,5d,c3,a3,c3
```

```
100 REM Verificateur 6128
110 MEMORY &A4FF
120 FOR a%=&A500 TO &A607
130 READ byte$
140 POKE a%,VAL("&"+byte$)
150 NEXT
160 CLS:PRINT
170 PRINT"Verificateur V.2 6128
    installe"
180 CALL &A500:|ON
190 :
200 DATA 21,09,a5,01,0d,a5,c3,d1
210 DATA bc,00,00,00,00,18,a5,c3
220 DATA 2a,a5,c3,2f,a5,c3,43,a5
230 DATA 4f,ce,4f,46,c6,43,48,45
240 DATA 43,cb,00,00,cf,02,ac,c3
250 DATA a8,a5,21,27,a5,18,03,21
260 DATA 24,a5,28,06,cd,00,b9,c3
270 DATA 49,cb,11,5e,bd,01,03,00
280 DATA ed,b0,c9,4f,cd,00,b9,0d
290 DATA 28,08,0d,20,ea,dd,7e,02
300 DATA 18,04,7b,11,01,00,cd,a6
310 DATA c1,cd,64,e8,e5,4e,23,46
320 DATA 23,5e,23,56,e1,78,b1,c8
330 DATA cd,72,c4,e5,09,e3,cd,54
340 DATA e2,21,8a,ac,cd,7a,a5,e1
350 DATA 18,e2,e5,cd,ba,a5,e3,cd
360 DATA 98,a5,cd,53,f3,e3,cd,f6
370 DATA a5,cd,98,c3,e1,7e,a7,c8
380 DATA cd,98,a5,cd,98,c3,18,f5
390 DATA 3a,09,ac,d6,08,47,7e,a7
400 DATA c8,cd,1d,e2,23,10,f7,c9
410 DATA cd,24,a5,f5,c5,d5,e5,cd
420 DATA ba,a5,cd,f6,a5,e1,d1,c1
430 DATA f1,c9,eb,1b,af,47,67,6f
440 DATA 2f,32,23,a5,13,1a,d6,30
450 DATA 38,04,fe,0a,38,f6,1a,13
460 DATA a7,c8,4f,3a,23,a5,a1,fe
470 DATA 20,28,f3,79,fe,22,20,07
480 DATA 3a,23,a5,2f,32,23,a5,3a
490 DATA 23,a5,a7,79,c4,ab,ff,4f
500 DATA ad,07,6f,09,18,d8,3e,20
510 DATA cd,a0,c3,3e,5b,cd,a0,c3
520 DATA cd,44,ef,3e,5d,c3,a0,c3
```

LECTEURS



N'usez plus vos doigts !

Il est 3 heures du matin, vos paupières se ferment toutes seules et vous avez tapé un listing dans lequel se trouvent encore des erreurs de saisie ? Pas d'angoisse ! Nous avons pensé à vous... Tournez vite les pages et allez lire notre bon de commande page 103, en nous le renvoyant dûment rempli et accompagné de son paiement, vous recevrez tous les listings parus dans ce numéro.

AUTEURS

Nous attendons vos réalisations !

Comment procéder ? Vous êtes auteur d'un programme et vous souhaitez le voir être publié. Il vous suffit de nous envoyer vos créations (originales) sur support cassette ou disquette, accompagnées d'un mode d'emploi du logiciel, d'une liste de variables et du bon, ci-dessous, dûment complété. Toutes les propositions seront examinées.

Tous nos listings parus sont rémunérés !

DEMANDE DE PARUTION

NOM .... PRÉNOM ....

ADRESSE ....

....

TÉLÉPHONE ....

NOM DU PROGRAMME ....

Je certifie sur l'honneur, être l'auteur de ce programme et autorise les éditions Amstrad Magazine et Cahiers d'Amstrad à le publier (programme rétribué). Date et signature obligatoires (signature des parents ou d'un tuteur légal pour les mineurs) :

CULINAIRE

Culinaire est un utilitaire de gestion de fiches de cuisine. Cinq cents recettes peuvent être ainsi gérées : finies les fiches et recettes égarées...

Le programme exploite deux types de fichiers :
– les fichiers de recette enregistrées sous le nom de leur numéro ;
– le fichier « liste » qui contient le numéro de la dernière recette sauvegardée et la liste des titres de recettes dans l'ordre de leur édition.

Comme le programme débute en chargeant ce fichier, il est nécessaire, avant utilisation de « Culinaire », de créer ce fichier. Pour cela, laissez dans le drive la disquette sur laquelle est enregistrée le programme. Faire un reset (ou éteindre et rallumer l'ordinateur) et tapez à l'écran :

10 OPENOUT « LISTE »
20 WRITE =9,0
30 WRITE =9, « FICHE VIDE »
40 CLOSEOUT
50 END

Et RUN. L'ordinateur crée alors un fichier fictif et l'utilisation du programme principal « Culinaire » devient alors possible. Le mode d'emploi est accessible par le programme grâce à l'option numéro 7 du menu principal.

Axel Petersen

```
10 DIM LIGNE$(15):OPENOUT "PP":CLOS [4008]
EOUT:DIM NB(500):GOSUB 1660
20 REM **************************** [1973]
*********************
30 REM *                           [403]
              *
40 REM *                           [403]
              *
50 REM *                           [403]
              *
60 REM *        AXEL PETERSEN      [1299]
              *
70 REM *                           [403]
              *
80 REM *                           [690]
   PRESENTE:  *
90 REM *                           [403]
              *
100 REM *                          [403]
              *
110 REM *                          [403]
              *
120 REM *          C U L I N A I [695]
 R E          *
130 REM *        ============== [1071]
=====         *
140 REM *                          [1195]
 (C) A.PETERSEN 1986 *
150 REM *************************** [1973]
*********************
160 MODE 2:INK 1,26:INK 0,0:BORDER  [2494]
0
170 REM *** NOUVEAUX CARACTERES (FA [1419]
CULTATIF) ***
180 SYMBOL AFTER 65                 [1275]
190 SYMBOL 65,0,126,66,66,126,66,66 [1741]
```



```
,0
200 SYMBOL 66,0,124,66,66,124,66,12 [2030]
4,0
210 SYMBOL 67,0,126,64,64,64,64,126 [2578]
,0
220 SYMBOL 68,0,124,66,66,66,66,124 [2461]
,0
230 SYMBOL 69,0,126,64,64,124,64,12 [2002]
6,0
240 SYMBOL 70,0,126,64,64,124,64,64 [2272]
,0
250 SYMBOL 71,0,126,64,64,94,66,126 [1630]
,0
260 SYMBOL 72,0,66,66,66,126,66,66, [2171]
0
270 SYMBOL 73,0,28,8,8,8,8,28,0     [1397]
280 SYMBOL 74,0,126,8,8,72,72,120   [1701]
290 SYMBOL 75,0,66,68,120,120,68,66 [1858]
,0
300 SYMBOL 76,0,64,64,64,64,64,126, [1726]
0
310 SYMBOL 77,0,66,102,90,66,66,66, [1917]
0
320 SYMBOL 78,0,98,82,74,70,66,66,0 [1771]

330 SYMBOL 79,0,60,66,66,66,66,60,0 [1789]
340 SYMBOL 80,0,126,66,66,126,64,64 [2720]
,0
350 SYMBOL 81,0,126,66,66,74,124,2, [1739]
0
360 SYMBOL 82,0,126,66,66,124,70,66 [2384]
,0
370 SYMBOL 83,0,126,64,64,126,2,126 [2306]
,0
380 SYMBOL 84,0,126,16,16,16,16,16, [1494]
0
390 SYMBOL 85,0,66,66,66,66,66,126, [1818]
0
400 SYMBOL 86,0,66,66,66,66,102,24, [2412]
0
410 SYMBOL 87,0,66,66,66,66,90,102, [1753]
0
420 SYMBOL 88,0,66,36,24,24,36,66,0 [1932]
430 SYMBOL 89,0,66,36,24,16,32,32,0 [2087]
440 SYMBOL 89,0,66,36,24,16,32,64,0 [2214]

450 SYMBOL 90,0,126,2,4,24,32,126,0 [1865]

460 REM *** PRESENTATION ***        [871]
470 FOR I=1 TO 79:LOCATE I,1:PRINT  [2781]
CHR$(127);:NEXT I
480 FOR I=1 TO 79:LOCATE I,24:PRINT [3245]
 CHR$(127);:NEXT I
490 FOR I=1 TO 24:LOCATE 1,I:PRINT  [2061]
CHR$(127);:NEXT I
500 FOR I=1 TO 24:LOCATE 79,I:PRINT [2400]
 CHR$(127);:NEXT I
510 FOR I=1 TO 79:LOCATE I,5:PRINT  [3411]
CHR$(127);:NEXT I
520 LOCATE 28,3:PRINT CHR$(149);"C  [4193]
U L I N A I R E":LOCATE 47,3:PRINT
CHR$(149)
530 FOR I=29 TO 46:LOCATE  I,2:PRIN [1492]
T CHR$(154):NEXT I
540 FOR I=29 TO 46:LOCATE  I,4:PRIN [1686]
T CHR$(154):NEXT I
550 LOCATE 28,2:PRINT CHR$(150):LOC [3224]
ATE 47,2:PRINT CHR$(156)
560 LOCATE 28,4:PRINT CHR$(147):LOC [4135]
ATE 47,4:PRINT CHR$(153)
570 WINDOW 2,78,7,23                [827]
580 CLS:LOCATE 10,1:PRINT "1.CREER  [3628]
UNE NOUVELLE RECETTE"
590 LOCATE 10,3:PRINT "2.VISUALISER [4074]
 LA RECETTE EM MEMOIRE"
600 LOCATE 10,5:PRINT "3.MODIFIER L [3876]
A RECETTE EN MEMOIRE"
610 LOCATE 10,7:PRINT "4.LISTER LES [4562]
 NOMS DE RECETTES ENREGISTREES"
620 LOCATE 10,9:PRINT "5.SAUVEGARDE [3005]
R LA RECETTE EN MEMOIRE"
630 LOCATE 10,11:PRINT "6.CHARGER U [2087]
NE RECETTE EN MEMOIRE"
640 LOCATE 10,13:PRINT "7.CONSULTER [3947]
 LE MODE D'EMPLOI"
650 LOCATE 5,16:PRINT "VOTRE CHOIX: [3506]
 ";CHR$(143)
660 LOCATE 7,16                     [554]
670 A$=INKEY$                       [278]
680 IF A$="" THEN 670               [813]
690 IF A$="1" THEN 770              [865]
700 IF A$="2" THEN 900              [738]
710 IF A$="3" THEN 970              [945]
720 IF A$="4" THEN 1250             [329]
730 IF A$="5" THEN 1360             [557]
740 IF A$="6" THEN 1530             [834]
750 IF A$="7" THEN 1730             [1325]
760 GOTO 670                        [431]
770 REM *** CREATION D'UNE NOUVELLE [2953]
 FICHE ****
780 CLS                             [91]
790 LOCATE 10,4:INPUT "TITRE <40 "; [9291]
TITRE$(NB+1):IF LEN(TITRE$(NB+1))>4
0 THEN CLS :PRINT "TITRE TROP LONG"
:FOR I=1 TO 3000:TITRE$(NB+1)=" ":N
EXT I:GOTO 770
800 LOCATE 10,6:INPUT "NOMBRE DE PE [2880]
RSONNES ";NBPERS
810 CLS                             [91]
820 PRINT " TEXTE DE LA RECETTE ('E [2600]
NTER' APRES CHAQUE LIGNE)"
830 PRINT "======================== [3487]
========================="
840 P=1                             [260]
```

```
850 FOR P=1 TO 15                    [785]
860 LOCATE 2,P+2:PRINT "[";P;"]";:L [4075]
INE INPUT " ",LIGNE$(P)
870 IF LEN(LIGNE$(P))>70 THEN CLS:  [6075]
PRINT "ERREUR:LINGNE TROP LONGUE":L
IGNE$(P)=" ":FOR I=1 TO 3000:NEXT:G
OTO 810
880 NEXT P                           [364]
890 GOTO 580                         [448]
900 REM *** VISUALISER LA FICHE CRE [2207]
E ***
910 CLS                              [91]
920 LOCATE 10,1:PRINT TITRE$(NB+1); [2884]
" (POUR ";NBPERS;" PERSONNES )"
930 REM                              [272]
940 FOR I=1 TO 15:PRINT "[";I;"] "; [1868]
LIGNE$(I):NEXT I
950 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 950     [1322]
960 GOTO 580                         [448]
970 REM *** MODIFIER UNE FICHE ***  [3044]
980 CLS                              [91]
990 LOCATE 10,2:PRINT "MODIFIER:"   [932]
1000 LOCATE 10,4:PRINT "1.LE TITRE" [1601]
1010 LOCATE 10,6:PRINT "2.LE DE PER [1913]
SONNES"
1020 LOCATE 10,8:PRINT "3.LE TEXTE  [1683]
DE LA RECETTE"
1030 LOCATE 10,10:PRINT "4.RETOUNRN [2491]
ER AU MENU PRINCIPAL"
1040 LOCATE 5,12:PRINT "VOTRE CHOIX [1477]
: ";CHR$(143)
1050 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1050   [1431]
1060 IF A$="1" THEN 1110            [929]
1070 IF A$="2" THEN 1140            [793]
1080 IF A$="3" THEN 1170            [837]
1090 IF A$="4" THEN 1240            [323]
1100 GOTO 1050                      [305]
1110 CLS                            [91]
1120  LOCATE 10,5:PRINT "TITRE ACTU [14712]
EL:":LOCATE 10,7:PRINT TITRE$(NB+1)
:LOCATE 10,10:INPUT "NOUVEAU TITRE
<40 ",TITRE$(NB+1):IF LEN(TITRE$(NB
+1))>40 THEN CLS:PRINT "ERREUR:TITR
E TROP LONG":TITRE$(nb+1)=" ":FOR I
=1 TO 3000:NEXT I:GOTO 970
1130 CLS:GOTO 970                   [983]
1140 CLS                            [91]
1150 LOCATE 5,5:PRINT "NOMBRE ACTUE [3857]
L DE PERSONNES:";NBPERS
1160 LOCATE 5,7:INPUT "NOUVEAU NOMB [3949]
RE DE PERSONNES ";NBPERS:CLS:GOTO 9
70
1170 CLS                            [91]
1180 LOCATE 10,5:INPUT "NUMERO DE L [3118]
IGNE ";N
1190 LOCATE 1,7:PRINT "LIGNE A MODI [2374]
FIER:"
1200 LOCATE 1,8:PRINT "[";N;"] ";LI [3869]
GNE$(N)
1210 LOCATE 10,10:PRINT "NOUVELLE L [2176]
IGNE:"
1220 LOCATE 1,12:PRINT "[";N;"]";:L [9327]
INE INPUT " ",LIGNE$(N):IF LEN(LIGN
E$(N))>70 THEN CLS: PRINT "ERREUR:L
INGNE TROP LONGUE":LIGNE$(N)=" ":FO
R I=1 TO 3000:NEXT:GOTO 970

1230 GOTO 970                       [330]
1240 GOTO 580                       [448]
1250 REM *** LISTE DES RECETTES *** [1173]
1260 GOSUB 1660                     [879]
1270 CLS                            [91]
1280 LOCATE 20,1:PRINT "LISTE DES R [3294]
ECETTES:"
1290 LOCATE 19,2:PRINT "=========== [2132]
=========="
1300 PRINT                          [361]
1310 FOR I=1 TO NB                  [343]
1320 PRINT "[";I;"] ";TITRE$(I)     [912]
1330 NEXT I                         [375]
1340 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1340   [1476]
1350 GOTO 580                       [448]
1360 REM *** SAUVEGARDER UNE FICHE  [2078]
***
1370 CLS                            [91]
1380 IF NB>499 THEN LOCATE 10,5:PRI [6715]
NT "FICHIER SATURE,SAUVEGARDE IMPOS
SIBLE":FOR I=1 TO 2000:GOTO 580
1390 OPENOUT "LISTE"                [921]
1400 WRITE#9,NB+1                   [835]
1410 FOR i=1 TO NB:WRITE#9,TITRE$(I [3572]
):NEXT I:WRITE#9,TITRE$(NB+1)
1420 CLOSEOUT                       [902]
1430 N$=STR$(NB+1)                  [1152]
1440 OPENOUT N$                     [683]
1450 WRITE #9,TITRE$(NB+1)          [1959]
1460 WRITE #9,NBPERS                [1322]
1470 FOR I=1 TO 15                  [310]
1480 WRITE#9,LIGNE$(I)              [1626]
1490 NEXT I                         [375]
1500 CLOSEOUT                       [902]
1510 LOCATE 20,8:PRINT "RECETTE SAU [2358]
VEGARDEE"
1520 FOR I=1 TO 2000:NEXT I:GOTO 58 [1349]
0
1530 REM *** CHARGER UNE FICHE ***  [1389]
1540 CLS                            [91]
1550 LOCATE 10,10:INPUT "NUMERO DE  [2795]
LA FICHE:",NUM
1560 N$=STR$(NUM)                   [1313]
1570 OPENIN N$                      [713]
1580 INPUT #9,TITRE$(NB+1)          [1532]
1590 INPUT #9,NBPERS                [1152]
1600 FOR I=1 TO 15                  [310]
```



```
1610 INPUT #9,LIGNE$(I)                    [1177]
1620 NEXT I                                [375]
1630 CLOSEIN                               [752]
1640 CLS:LOCATE 10,10:PRINT "FICHE         [3925]
CHARGEE":FOR I=1 TO 2000:NEXT I
1650 GOTO 580                              [448]
1660 OPENIN "LISTE"                        [1297]
1670 INPUT #9,NB                           [819]
1680 FOR I=1 TO NB                         [343]
1690 INPUT#9,TITRE$(I)                     [1401]
1700 NEXT I                                [375]
1710 CLOSEIN                               [752]
1720 RETURN                                [555]
1730 REM *** MODE D'EMPLOI ***             [1756]
1740 CLS                                   [91]
1750 LOCATE 32,1:PRINT "MODE D'EMPL        [2107]
OI:":PRINT
1760 PRINT "-L'OPTION 1 PERMET DE C        [16045]
REER UNE NOUVELLE FICHE,LE PROGRAMM
E DEMANDE LE TITRE","  DE LA RECETT
E <40 CARACTERES ET LE NOMBRE DE PE
RSONNES AUXQUELLES CETTE","  RECETT
E EST DESTINEE,PUIS IL SUFFIT DE TA
PER CHAQUE LIGNE DE LA RECETTE"
1770 PRINT "  SUIVIE DE 'ENTER'."          [1274]
1780 PRINT "  IMPORTANT:POUR SAUTER        [8549]
 UNE LIGNE LORS DE L'EDITION,TAPER
OBLIGATOIREMENT UN","  ESPACE AVANT
 DE TAPER 'ENTER'."
1790 PRINT "- L'OPTION 2 SERT A VIS        [15361]
UALISER LA FICHE EN MEMOIRE,TAPER U
NE TOUCHE POUR ","  REVENIR AU MENU
 PRINCIPAL.","- L'OPTION 3:CORRECTI
ON DE LA FICHE EN MEMOIRE.","- L'OP
TION 4:LISTE DES RECETTES SUR DISQU
ETTE PRECEDEES DE LEURS NUMERO."
1800 PRINT "- L'OPTION 5 SAUVEGARDE        [13577]
 AUTOMATIQUEMENT SUR DISQUETTE LA F
ICHE EN MEMOIRE.","- L'OPTION 6 PER
MET DE CHARGER L'UNE DES RECETTES S
UR DISQUETTES:VOIR OPTION","  4,LE
PROGRAMME VOUS DEMANDE LE NUMERO DE
 LA RECETTE A CHARGER."
1810 LOCATE 5,17:PRINT "TAPER UNE T        [5506]
OUCHE POUR REVENIR AU MENU: ";CHR$(
143)
1820 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1820          [1492]
1830 GOTO 580                              [448]
```

G.M.D.B.

G.M.D.B est un générateur de menus déroulants en Basic. C'est une application intéressante et directe du programme « RSX Fenêtre » dont j'utiliser le fichier binaire RSX.BIN. Ce programme est un exemple permettant la mise en œuvre facile de menus déroulants pour vos applications graphiques, de gestion ou autres utilitaires (avec gestion des mouvements par joystick ou souris...).

Il suffit de remplir les lignes de datas à partir de 10390. Les explications détaillées sont dans le programme, les REM pouvant, après élaboration d'une application complète, être effacées. Les lignes de datas incorporés à cet utilitaire sont, bien entendu, là à titre de pur exemple et peuvent être remplacées en fonction de vos besoins propres.

Liste des variables

C1 : encre 1.
C2 : encre 0.
C3 : couleur de bord.
AS : Code curseur.
JC : Joystick (0) / Clavier (1) – haut, droite, bas, gauche + valid.
NBO : nombre des rubriques.
R$: nom des rubriques.
COL () : colonnes d'affichage des rubriques.
LAR () : largeur des fenêtres.
NBSR () : noms des sous-rubriques.
SR$ () : noms des sous-rubriques.
X et Y : position du curseur.
CESTBON : si CESTBON <>0 alors affichage du menu déroulant. Si CESTBON=0, pas d'affichage.
D : colonne d'affichage de la fenêtre.
CUR : numéro de la sous-rubrique indiquée par le curseur (vidéo inverse) dans le menu déroulant.

```
5 MODE 2                                  [513]
10 GOSUB 10000                            [1014]
20 '      Placer ici vos sous-progra [5757]
mmes correspondants a vos sous-rubr
iques
30 '                                      [117]
40 '                                      [265]
 . . .
50 '                                      [117]
10000 '........................ Ini [3615]
tialisations .....................
.....
10010 MEMORY &9FFF:LOAD "rsx.bin",& [3318]
A000:CALL &A002
10015 RESTORE 10380                       [882]
10020 READ c1,c2,c3,as,jc                 [868]
10030 INK 0,c2:INK 1,c1:BORDER c3  [2695]
10035 IF jc=0 THEN haut=72:droite=7 [8156]
5:bas=73:gauche=74:fire=76 ELSE hau
t=0:droite=1:bas=2:gauche=8:fire=9
10040 PEN 1:PAPER 0                       [958]
10050 LOCATE 1,1:PRINT CHR$(24);SPA [2639]
CE$(80);CHR$(24);
10053 MOVE 0,399:DRAWR 0,-399:DRAWR [2666]
 639,0:DRAWR 0,399
10070 READ nbo:FOR r=1 TO nbo:READ  [6925]
r$(r):NEXT r:FOR r=1 TO nbo:READ co
```



ORDIVIDUEL

22, rue de Montreuil 94300 VINCENNES – **Tél. : (1) 43.28.22.06**

OUVERT DU MARDI AU VENDREDI de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h, LE SAMEDI de 10 h 30 à 19 h

REVENDEUR OFFICIEL AMSTRAD FRANCE



PCW

☐ PCW 8256 .... 5925 F
☐ PCW 8512 .... 7690 F
☐ ext. 256 K pour 8256 .... 450 F
☐ 2ᵉ lect. pcw 8256 .... 1990 F
☐ stylo optique .... 890 F
☐ interf. RS 232/centronic .... 690 F
☐ housse (mon. + clavier + imp.) .... 299 F
☐ ruban imprimante (par 2) .... 198 F
☐ disquette 3" (DF-DD) .... 79 F
☐ allonge pcw (imp. + al.) .... 275 F

Disquettes vierges
☐ à l'unité .... 35 F
☐ par 10 .... 280 F

Cassettes vierges C20
☐ les 5 .... 45 F
☐ les 10 .... 80 F

Rallonge alimentation + vidéo
☐ ne soyez plus collé à l'écran, rallonge 464 . 130 F
☐ ne soyez plus collé à l'écran, rallonge 6128 180 F
☐ housse pour moniteur + clavier .... 175 F
(préciser couleur ou monoc.)
☐ ruban imprimante DMPI (par 2) .... 198 F
☐ ruban imprimante DMP 2000 .... 99 F
☐ adaptateur peritel tous CPC .... 450 F

Câble imprimante AMSTRAD
Vous permet de connecter votre AMSTRAD à n'importe quelle imprimante au standard "centronic"
☐ câble imprimante .... 150 F

DIGITALISEUR ARA

Ce digitaliseur vous permettra non seulement de digitaliser des images vidéo provenant d'une caméra mais aussi des images provenant **directement de votre T.V.** Un logiciel très complet vous permettra d'embellir, retoucher, stocker... les images digitalisées. Entièrement français.
☐ digitaliseur ARA .... 990 F

MULTISERVI

Enfin une carte E/S ne nécessitant aucun montage, aucun relais. De plus le logiciel fourni avec cette carte vous permet de commander réveil, alarme, spot... tout appareil électrique de votre choix sans être un "crack" de la programmation. Entièrement français.
☐ Multiservi .... 990 F

produits DART

STYLO OPTIQUE : De loin le meilleur de tous, le stylo optique DART à fibre optique vous permettra de réaliser de véritables chef d'œuvres. Fourni avec logiciel d'exploitation très complet.
☐ stylo optique .... 349 F

SCANNER GRAPHIQUE : Ce scanner, très simple d'utilisation, vous permettra de digitaliser toute image sur support papier, à partir de la DMP 2000. Fourni avec un logiciel d'exploitation très puissant.
☐ scanner graphique "DART" .... 790 F



Le "must" pour les amateurs de graphisme. Utilisée par la majorité des créateurs de logiciel cette tablette vous séduira par sa simplicité d'utilisation et la qualité "top niveau" des résultats obtenus. (ex. options : faire des points, traits, boîtes, cercles, texte, remplir, "zoom",...)
☐ graphiscop .... 990 F



☐ joystick compétition
PRO5000 .... 170 F



Cadeau : 1 joystick + 8 logiciels pour tout achat d'un CPC

SUPER-PROMOTION

☐ **CPC 6128 coul + impr. DMP 2000 .... 5990 F**

☐ CPC 6128 coul. ....
☐ CPC 6128 mon. ....
☐ CPC 464 coul. ....
☐ CPC 646 mon. ....
} **N.C.**

☐ imprimante DMP 2000 .... 1990 F
☐ interface RS 232 (Amstrad) .... 590 F
☐ souris .... 690 F
☐ 1er lecteur de disquettes .... 1990 F
☐ 2ème lecteur de disquettes .... 1590 F
☐ mangétophone (avec câble) .... 340 F
☐ câble magnéto .... 50 F

INTERFACE TV POUR AMSTRAD CPC

CARACTÉRISTIQUES
- PAL/SECAM
- 16 chaînes
- UHF-VHF
- haut-parleur intégré
- sortie casque

☐ **interface TV .... 1390 F**

SYNTHÉVOC 1





"Il ne lui manque que la parole", synthé. VOC1 la lui donne ! Très performant ce synthétiseur vocal va vous permettre de rendre votre ordinateur plus bavard qu'un politicien en campagne !
☐ synthétiseur vocal (prog. sur cassette) .... 499 F
☐ synthétiseur vocal prog. sur disquette) .... 549 F

LOGICIELS CPC

	C	D
floopy	☐ 38 F	☐ 59 F
aliens 2	☐ 95 F	–
arsène	–	☐ 590 F
assimil (anglais)	☐ 550 F	☐ 690 F
big band	–	☐ 295 F
breakthru	☐ 115 F	☐ 160 F
cobol (notice angl.)	–	☐ 550 F
dragon's lair	☐ 90 F	☐ 130 F
elektra glide	☐ 110 F	☐ 165 F
gauntlet	☐ 105 F	☐ 165 F
goonies	☐ 105 F	☐ 165 F
H.M.S. cobra	☐ 280 F	☐ 350 F
harry et harry	–	☐ 220 F
hit pack	☐ 110 F	☐ 155 F
scoobydoo	☐ 105 F	☐ 150 F
silent service	☐ 105 F	☐ 155 F
thanatos	☐ 110 F	☐ 155 F
tobrouk 1942	☐ 120 F	☐ 180 F
winter games	☐ 110 F	☐ 140 F
la solution	–	☐ 950 F
discology	–	☐ 345 F
mines du roi aquantus	☐ 125 F	☐ 185 F
fight. war. + way ex.	–	☐ 240 F
fire lord	☐ 100 F	☐ 160 F
foot	☐ 120 F	☐ 160 F
galvan	☐ 110 F	☐ 180 F
glider rider	☐ 100 F	☐ 145 F
graphic city	☐ 150 F	☐ 195 F

	C	D
xeno	☐ 100 F	–
comix	☐ 145 F	☐ 195 F
master tronic n° 1	–	☐ 99 F
master tronic n° 2	–	☐ 99 F
master tronic n° 3	–	☐ 99 F
ikari warriors	☐ 100 F	☐ 155 F
les passagers du vent	☐ 299 F	☐ 299 F
kid kit	☐ 299 F	☐ 299 F
highlander	☐ 100 F	☐ 145 F
silent service	☐ 105 F	☐ 155 F
street hawk	☐ 105 F	☐ 150 F
acro jet	☐ 105 F	☐ 155 F
america's cup chall.	☐ 105 F	☐ 155 F
avenger	☐ 100 F	☐ 145 F
demain holocauste	–	☐ 235 F
cobra	☐ 95 F	☐ 145 F
3 d grand prix	☐ 110 F	☐ 165 F
4ᵉ protocole	☐ 195 F	☐ 195 F
amstradeus	☐ 490 F	☐ 570 F
asphalt	☐ 140 F	☐ 180 F
autof. à l'assembl.	☐ 195 F	☐ 295 F
bactron	☐ 140 F	☐ 180 F
balade au pays big ben	☐ 180 F	☐ 250 F
billy la banlieue	☐ 140 F	☐ 199 F
bob winner	–	☐ 180 F
boulder dash 3	☐ 100 F	☐ 150 F
bridge	☐ 255 F	☐ 290 F
bruce lee	☐ 110 F	☐ 160 F

	C	D
budget familial	☐ 140 F	☐ 220 F
c.a.o	☐ 320 F	☐ 410 F
calcumat	–	☐ 450 F
ciné clap	–	☐ 180 F
cobra pinball	☐ 140 F	☐ 220 F
d base II	–	☐ 790 F
d.a.m.s.	☐ 295 F	☐ 395 F
dan dare	☐ 110 F	☐ 175 F
data mat	–	☐ 450 F
deactivators	☐ 110 F	☐ 165 F
deep strike	☐ 120 F	☐ 170 F
division blindée	☐ 155 F	☐ 199 F
dr draw	–	☐ 649 F
dr graph	–	☐ 649 F
explorer 3	–	☐ 280 F
fer et flammes (2 dsq.)	–	☐ 295 F
gunf. + way tg. + visi.	☐ 145 F	☐ 195 F
infiltrator	☐ 115 F	☐ 165 F
l'affaire sydney	☐ 150 F	☐ 199 F
l'affaire vera cruz	☐ 165 F	☐ 199 F
l'ère du verseau	–	☐ 250 F
l'héritage	☐ 165 F	☐ 199 F
la geste d'artillac	☐ 255 F	☐ 255 F
le 5ᵉ axe	☐ 120 F	☐ 160 F
Le diam. de l'île maudite	☐ 180 F	☐ 220 F
le pacte	–	☐ 220 F
le secret du tombeau	☐ 160 F	☐ 199 F
les 4 saisons	☐ 120 F	☐ 220 F

	C	D
les mines du roi aquantus	☐ 125 F	☐ 185 F
light force	☐ 105 F	☐ 160 F
m.g.t.	☐ 140 F	☐ 180 F
m.g.t. + bactron	☐ 195 F	☐ 245 F
mag max	☐ 110 F	☐ 165 F
mandragore	☐ 255 F	☐ 255 F
maracaïbo	☐ 135 F	☐ 175 F
masque	–	☐ 195 F
meurtre à gde vitesse	☐ 180 F	☐ 240 F
meurtre sur l'atlantique	☐ 199 F	☐ 260 F
miami vice	☐ 100 F	☐ 150 F
micro scrabble	☐ 195 F	☐ 245 F
mission delta	☐ 120 F	☐ 199 F
monopoly	☐ 180 F	☐ 290 F
nexor	☐ 110 F	☐ 190 F
oddjob	–	☐ 200 F
omega planète invisible	☐ 255 F	☐ 255 F
pédagociciel (an. compl.)	☐ 720 F	☐ 720 F
ping-pong	☐ 100 F	☐ 165 F
prodigy	☐ 120 F	☐ 160 F
rally 2	☐ 160 F	☐ 199 F
robbot	☐ 130 F	☐ 175 F
sapiens	☐ 140 F	☐ 180 F
shogun	☐ 115 F	☐ 165 F
skyfox	☐ 110 F	☐ 165 F
space moving	☐ 295 F	☐ 395 F
spitfire 40	☐ 105 F	☐ 170 F
sram	–	☐ 180 F

	C	D
tempest	☐ 120 F	☐ 160 F
tension	☐ 150 F	☐ 190 F
thanatos	☐ 105 F	☐ 165 F
sold a million (n° 1)	☐ 110 F	☐ 170 F
sold a million (n° 2)	☐ 110 F	☐ 170 F
tobrouk	☐ 120 F	☐ 180 F
top secret	–	☐ 240 F
trail blazer	☐ 110 F	☐ 160 F
trivial pursuit	☐ 199 F	☐ 259 F
winter games	–	☐ 180 F
zombi	–	☐ 180 F

LOGICIELS PC

☐ calcomat .... 820 F
☐ cyrus chess 2 .... 145 F
☐ datamat .... 820 F
☐ dbase II .... 1175 F
☐ evolution sunset .... 1175 F
☐ framework 1er .... 1175 F
☐ multiplan junior .... 699 F
☐ word junior .... 1175 F
☐ yes you can .... 1175 F

PC 1512 : il est là !

LOGICIELS PCW

☐ dr draw .... 790 F
☐ dr graph .... 790 F
☐ pcw graph .... 395 F
☐ strike force harrier .... 199 F
☐ floopy (magazine) .... 59 F
☐ compta. (alpha soft) .... 750 F
☐ alienor .... 1095 F
☐ am-stram dames .... 199 F
☐ autofor. assembleur .... 295 F
☐ banq/échn. (éd. aries) .... 350 F
☐ batman .... 169 F
☐ blocus .... 199 F
☐ bridge player 3 .... 220 F
☐ act 1 .... 799 F
☐ datamat pcw .... 590 F
☐ cobol (notice angl.) .... 550 F
☐ colossus chess 4 .... 175 F
☐ damocles .... 1750 F
☐ fairlight .... 170 F
☐ force 4 + mis. detec. .... 190 F
☐ gp II (éd. arkenciel) .... 760 F
☐ graphol. + bioryth. .... 199 F
☐ histoire d'or .... 245 F
☐ la paie cresus .... 1175 F
☐ lang. "c" (not. angl.) .... 550 F
☐ multiplan .... 498 F
☐ PCW graph .... 395 F
☐ azerty .... 250 F
☐ polymail + polyword .... 460 F
☐ polypl. + polices n° 1 .... 460 F
☐ polyprint + polyword .... 490 F
☐ polyprogram .... 1185 F
☐ quick mailing .... 790 F
☐ reversi .... 199 F
☐ rotate .... 350 F
☐ s.a.s. .... 160 F
☐ space invader .... 160 F
☐ tassword 8000 .... 450 F
☐ tomahawk .... 210 F

Possibilités de crédit partiel ou total

LIVRES

☐ peeks pokes du cpc .... 99 F
☐ rsx et rout. ass. sur cpc 200 F
☐ cp/m + sur cpc et pcw 100 F
☐ graphis. et sons du cpc .. 129 F
☐ la bible des cpc .... 199 F
☐ 102 prog. sur amstrad .. 120 F
☐ amstrad à l'école .... 120 F
☐ amstrad en famille .... 120 F
☐ amstrad en musique .... 165 F
☐ clefs pour amstrad t1 .. 140 F
☐ lefs pour amstrad t2 .... 155 F
☐ routines du cpc .... 149 F
☐ liv. lect. disq. cpc .... 149 F
☐ cp/m + sur cpc et pcw 100 F
☐ graphis. et sons du cpc 129 F
☐ la bible des cpc .... 199 F
☐ routines du cpc .... 149 F
☐ liv. lect. disq. cpc .... 149 F
☐ peeks pokes du cpc .... 99 F
☐ rsx et rout. ass. sur cpc 200 F
☐ bien débuter pcw .... 129 F
☐ bien débuter pc 1512 .. 149 F
☐ je débute basic amstrad 91 F
☐ grd livre dupcw amstrad 179 F
☐ livre du basic 1512 .. 179 F
☐ livre du gem pc 1512 .. 199 F
☐ livre logo pcw et cpc .. 149 F
☐ multiplan sur amstrad .. 195 F
☐ prog. math. sur cpc .. 150 F
☐ programmation sur PCW 149 F
☐ trucs et astuces pc 1512 179 F
☐ guide réf. tech. 1512 .. 249 F

Tous nos prix sont indicatifs

COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(s) désiré(s) ou faites-en une liste sur une feuille à part - Faites le total + frais de port (20 F pour achats inférieurs à 500 F, 40 F de 500 à 1000 F, 60 F pour achat supérieur à 1000 F).

NOM ______________________ ORDINATEUR : ☐ PC 1512 ☐ 6128 coul. ☐ 6128 mono. ☐ 464 coul. ☐ 464 mono. ☐ 8256 ☐ 8512

ADRESSE ______________________ TÉL. __________ CODE POSTAL __________ VILLE __________

Mode de paiement : ☐ chèque / ☐ mandat / ☐ contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) – envoyer le tout à : **ORDIVIDUEL**, 20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES.

AMS 2-87



```
l(r),lar(r),nbsr(r):FOR sr=1 TO nbs
r(r):READ sr$(r,sr):NEXT sr,r
10080 FOR r=1 TO nbo:col(r)=col(r)-  [2931]
1:r$(r)=" "+r$(r)+" ":LOCATE col(r)
,1:PRINT r$(r);:NEXT
10085 WINDOW 2,79,1,25               [972]
10090 '...................... Depla  [3856]
cement du curseur .................
.......
10100 x=1:y=1:FRAME                  [1212]
10110 LOCATE x,y:a$=COPYCHR$(#0):PR  [5552]
INT CHR$(as);:FOR t=1 TO 10:NEXT t:
LOCATE x,y:PRINT a$;
10120 IF NOT INKEY(droite) AND x<78  [2239]
 THEN x=x+1
10130 IF NOT INKEY(gauche) AND x>1   [1896]
THEN x=x-1
10140 IF NOT INKEY(haut) AND y>1 TH  [723]
EN y=y-1
10150 IF NOT INKEY(bas) AND y<25 TH  [1552]
EN y=y+1
10160 IF (NOT INKEY(fire)) AND y=1   [3968]
THEN GOSUB 10190:GOTO 10355
10170 GOTO 10110                     [520]
10180 '........................ Me  [3872]
nu deroulant .....................
.......
10190 cestbon=0:FOR r=1 TO nbo:IF x  [4976]
>=col(r) AND x<col(r)+LEN(r$(r)) TH
EN cestbon=r
10200 NEXT r                         [362]
10210 IF cestbon=0 THEN RETURN ELSE  [2458]
 SOUND 1,100
10220 r=cestbon                      [465]
10230 d=col(r)-((lar(r)-LEN(r$(r)))  [2299]
\2)
10240 WINDOW #1,d,d+lar(r),2,nbsr(r  [2420]
)+3
10250 |WOPEN,1                       [309]
10260 PRINT #1,CHR$(150);STRING$(la  [2434]
r(r)-1,154);CHR$(156);
10270 FOR f=1 TO nbsr(r):PRINT #1,C  [4869]
HR$(149);STRING$(lar(r)-1,32);CHR$(
149);:NEXT
10280 PRINT #1,CHR$(147);STRING$(la  [2592]
r(r)-1,154);CHR$(153);
10290 FOR f=1 TO nbsr(r):LOCATE #1,  [4950]
2,f+1:PRINT #1,sr$(r,f):NEXT f
10300 cur=1:GOSUB 10350              [1130]
10310 IF NOT INKEY(fire) THEN |WCLO  [3134]
SE,1:RETURN
10320 IF (NOT INKEY(bas)) AND cur<n  [5149]
bsr(r) THEN cur=cur+1:GOSUB 10350
10330 IF (NOT INKEY(haut)) AND cur>  [3338]
1 THEN cur=cur-1:GOSUB 10350
10340 GOTO 10310                     [480]
10350 FOR f=1 TO nbsr(r):LOCATE #1,  [8430]
2,f+1:PRINT #1,STRING$(-(cur=f),24)
;sr$(r,f)+SPACE$(lar(r)-1-LEN(sr$(r
,f)));STRING$(-(cur=f),24);:NEXT f
:FOR f=1 TO 30:NEXT f:RETURN
10355 WINDOW 2,79,2,25               [996]
10360 ' Placer ici votre ligne : ON  [9633]
 ch GOSUB ...,...,.......,  respe
cter le          meme ordre que cel
ui donne dans vos lignes datas pour
 les differentes           sous-rub
riques.
10365 WINDOW 2,79,1,25               [972]
10370 GOTO 10110                     [520]
10380 '......................... L  [3669]
ignes datas .......................
........
10390 DATA 13,0,0,159,0              [992]
10400 DATA  3,rubrique 1,rubrique 2  [2601]
,rubrique 3
10410 DATA 14,20,3,sous-rubrique 1,  [3782]
sous-rubrique 2,sous-rubrique 3
10420 DATA 38,20,3,sous-rubrique 12  [2560]
,sous-rubrique 22,sous-rubrique 32
10430 DATA 60,20,3,sous-rubrique 13  [4185]
,sous-rubrique 23,sous-rubrique 33
10440 '.................... DESCRIP  [3806]
TION DES LIGNES DATAS ............
........
10450 '    Les trois premieres donn  [14267]
ees representent dans l'ordre, la c
ouleur du        papier, celle de l
'encre et celle du bord de l'ecran.
 La suivante                determin
e le code ASCII du dessin du curseu
r (qui peut etre redefini!).
10460 'Placer ensuite un 0 pour dep  [5216]
lacement a l'aide du JOYSTICK ou un
 1 pour          utiliser le clavie
r.
10470        La donnee suivante est  [13119]
numerique, elle determine le nombre
 "n" de          rubriques; les "n"
 suivantes seront les noms de ces r
ubriques (chaines de         caracter
es), veillez bien sur a ce que la s
omme des longueurs de ces
10480 'chaines de caracteres n'exce  [10011]
de pas 80; enfin, pour chaque rubri
que,          la colonne d'affic
hage du nom de celle-ci, la largeur
 de la fenetre,           le nombr
e de sous-rubriques suivit des noms
 de ces sous-rubriques.
10490 '(Attention, la longueur du n  [5505]
om des sous-rubriques doit etre <=
a la          largeur de la fene
tre).
```



LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.

S.A.R.L. au capital de 50 000 francs



Les Nouveautés...

	K7	D
ACE	93F	132F
ACE TO ACE	96F	146F
ALIENS	90F	140F
ARC CENTURION	90F	150F
ASPHALT	96F	129F
ANNALES DE ROME	110F	152F
ASTERIX (MELBOURNE)	99F	
ASTERIX (NATHAN)	149F	185F
AFFAIRE SIDNEY	149F	185F
ATHAWALPA	149F	
ACROJET	89F	139F
BOBBY BEARING		142F
BOMBJACK II	89F	139F
BATAILLE DES BREVETS	149F	187F
CAVERNE DE THENEBE	103F	
COMMANDO 86	85F	139F
COMPUTER HITS 3		132F
CRYSTANN	185F	
CYBERRUN	93F	
DEEP STIKE	89F	140F
DONKEY KONG	89F	135F
EREBUS	110F	138F
EXPLORATEUR		220F
FER ET FLAMME		249F
FIST 2	95F	142F
FUTURE KNIGHT	95F	145F
GASTON M'ENFIN	90F	130F
GREAT ESCAPE	95F	139F
HARDBALL	85F	118F
HEARTLAND	89F	139F
HISTOIRE D'OR		183F
HMS COBRA	230F	270F
JACK BURTON	NC	NC
KITT KITT	260F	260F
LEADER BOARD	89F	139F
L'HÉRITAGE 2	145F	
LES PASSAGERS DU VENT		265F
LES PYRAMIDES D'ATLANTIS	135F	168F
LES 4 SAISONS		187F
LES SECRETS DU TOMBEAU	137F	169F
MAG MAX	85F	133F
MANHATTAN		149F
MASQUE		179F
MERMAID MADNESS	85F	120F
MEURTRE EN SÉRIE	230F	265F
MYSTERE DE L'ILE PERDUE	NC	NC
PAPER BOY	87F	135F
PROPHÉTIE		190F
SILENT SERVICE	88F	139F
SPACE HARRIER	85F	135F
SRAM 2		153F
TEMPLE OF TERROR	85F	135F
THAI BOXING	85F	127F
THANATOS	90F	130F
TRAIL BLAZER	88F	129F
TRIVIAL POURSUIT	190F	250F
T.T RACER	95F	135F
VAMPIRE	NC	NC
XENO	93F	120F
XEVIOUS	89F	139F

SÉLECTION

	K7	D
1942	89F	139F
1001 BC	134F	190F
3D GRAND PRIX	89F	139F
AIGLE D'OR	125F	140F
ANTIRIAD	77F	127F
ATHLETE		146F
BACTRON	115F	165F
BIG BANG		235F
BIG BEN	155F	219F
BILLY LA BANLIEUE	115F	164F
BLUE WAR		158F
BOB WINNER	155F	165F
BOMBJACK	88F	135F
CAULDRON 2	87F	123F
COLOSSUS BRIDGE 4	125F	135F
COLOSSUS CHESS 4	112F	160F
COMMANDO	85F	135F
CRAFTON AND XUNQ	105F	165F
CYRUS CHESS	92F	123F
DANDY	79F	113F
DEACTIVATOR	97F	147F
DECOUVERTE des ALGORITHMES		324F
DRAGON'S LAIR	67F	110F
ELITE	138F	185F
FIRE LORD	89F	145F
FIVES STAR GAMES	93F	132F
GALVAN	80F	120F
GAUNTLET	93F	143F
GESTE D'ARTILLAC	240F	250F
GHOST'N GOBLINS	78F	115F
GRAND PRIX 500	110F	180F
GRAPHIC CITY	139F	169F
GREEN BERET	82F	132F
HIGHLANDER	79F	139F
HIT PACK	86F	120F
IKARIE WARRIOR	85F	120F
INFILTRATOR	95F	131F
JAIL BREAK	75F	125F
JEUX SANS FRONTIÈRES	85F	135F
KONAMI'S COIN OP HITS	105F	140F
KONAMI'S GOLF	87F	135F
KNIGHT RIDER	85F	135F
KUNG FU MASTER	89F	132F
LA FORMULE	120F	162F
LAUREATS	155F	
LIGHT FORCE	85F	125F
LE PACTE		171F
MACADAM BUMPER	115F	168F
MONOPOLY	147F	190F
PACK FIL	116F	140F
PRODIGGY	76F	118F
SAI COMBAT	83F	128F
SAPIENS	118F	166F
SCOOBI DOO	80F	125F
SORCERY +		130F
SPITFIRE 40	86F	125F
STARGLIDER	132F	176F
STARSTRIKE II	92F	125F
STREET HAWK	85F	135F
STRIKE FORCE HARRIER	88F	125F
TENSION	118F	148F
THEY SOLD A MILLION 2	99F	139F
THEY SOLD A MILLION 3	100F	140F
TOBRUK	94F	139F
TOMAHAWH	89F	139F
TOP GUN	85F	139F
TUJAD		106F
WAY OF THE TIGER	89F	139F
WINTER GAMES	89F	138F
YIE AR KUNG FU 2	89F	119F
YIE AR KUNG FU 3	92F	139F
ZOMBI		165F

UTILITAIRES

	K7	D
AUTOFORM A L'ASSEMB	170F	370F
CALCULMAT		405F
DATAMAT		380F
TEXTOMAT		380F
DAMS	272F	376F
SUPER POINT		376F
ORDSTAR POCKET		800F
POCKET CAL 6128		477F
POCKET BASE 6128		756F
TURBO PASCAL 6128		558F
TURBO TUTOR 6128		371F
TURBO TOOLBOX 6128		558F
LA SOLUTION		842F
PASCAL MT +	610F	
COLBERT		110F

PCW 8256

10 DISC 3"	350F
30 CLOCK CHESS	169F
COMPT A ALIENOR	897F
AMSTRADAMES	190F
ARSENE	NC
ANNALES DE ROME	192F
BATMAN	135F
BRIDGE PLAYER	171F
CYRIUS CHESS 2	141F

FAIRLIGHT	125F
HOBBIT	NC
LORDS OF THE RING	175F
SAS ATTACK	152F
SPACE INVADERS	NC
SPEEL BREAKER	NC
TOMAHAWKS	160F
BLACKSTZAR	131F
BLOCUS	NC
COLOSSUS CHESS 4	230F
DR GRAPH	599F
DR DRAW	599F
DISCMAT	170F
DR CBASIC COMPILER	589F
DR PASCAL MT +	599F
D VASE 2	746F
FACTURATION STOCK	1599F
GENECAR	150F
GESTION DE FICHIER	291F
QUICK MALING	720F
MULTIPLAN	446F
POCKET BASE	796F
POCKET CALC	495F
POCKET WORDSTAR	886F
TRIVIAL POURSUITE	228F
TURBO PASCAL	696F
TURBO TOOLBOX	696F
TURBO TUTOR	396F
HOUSE STAND SIÉGLE	178F
LIGHT PEN	420F

PÉRIPHÉRIQUES

JOYSTICK AMSTRAD	140F
QUICKSHOT II	75F
QUICKSHOT II +	75F
QUICKSHOT VII	120F
QUICKSHOT IX	150F
COMPÉTITION PRO 5000	200F
SPEED KING	190F
THE STICK	135F
HOUSSE 464 et 6128	100F
SYNTHÉTISEUR VOCAL K7	325F
SYNTHÉTISEUR VOCAL D	348F
AMDRUM	320F
MOON RAKER	85F
JOYS TICK 2 TURBO	140F

Commandez par MINITEL

Code accès 36.15 + SLT

Résumé des Logiciels Petites annonces, Hit Nouveautés, Info prix...

MESSAGERIE Dialogue en direct

Code Accès : 3615 + SLT

Commandez par téléphone avec votre Carte Bleue • Pour tous les autres titres, nous contacter.

BON DE COMMANDE *(Libeller en lettres majuscules)* — AMS 19 — *à retourner à :*

STARSOFT
187, rue du Temple - 75003 PARIS
☎ 48 04 71 88 – 48 04 71 89

MATERIEL	TITRES	K7	D	Qt.	PRIX
carte bleue CB — PAYEZ PAR CARTE BLEUE		TOTAL			
□□□□.□□□□.□□□□.□□□□		FRAIS DE PORT			20 F.
Date d'expiration — / — *Signature :*		TOTAL			

NOM : ______

Adresse : ______

______ *Tél. :* ______

Mode de règlement : ______

Chèque □ Mandat-poste □
Contre-remboursement □ + 20 F
(Livraison sous 48 heures des produits en stock)

DES BEST-SE
VOTRE A

AMSTRAD PC



GEM SUR AMSTRAD PC **Vient de paraître**
par Digital Research
168 pages - 185 FF

Ce livre constitue une découverte complète et progressive du logiciel GEM, et de ses principales applications : GEM Paint, GEM Write, GEM Graph et GEM Wordchart.
Des explications claires et pratiques permettront **aux débutants** de mieux manipuler les disquettes GEM, les fichiers, la souris ; ils trouveront également des menus déroulants et toutes les abréviations et commandes de GEM utilisées.
Voici un ouvrage également indispensable pour mieux comprendre en quoi GEM et l'Amstrad PC peuvent résoudre des cas concrets en milieu professionnel ou semi-professionnel.

CLEFS POUR GEM SUR AMSTRAD PC **A paraître fin janvier**
par Daniel Martin
288 pages - 195 FF

AMSTRAD PCW



GESTION SUR AMSTRAD PCW
par J.-M. Jego et J.-M. Gargadennec
240 pages - 175 FF

Découvrez progressivement sur votre Amstrad 3 logiciels complémentaires : Locoscript, dBASE II et Multiplan. Ce livre vous propose des modèles et des tableaux de bord commentés. Vous pourrez les adapter à votre propre contexte si vous êtes commerçants ou travaillez dans une PME.

CLEFS POUR AMSTRAD PCW
par Jean-Jacques Weyer
240 pages - 215 FF

Voici un livre complet et indispensable, d'utilisation simple et pratique pour l'utilisateur de l'Amstrad PCW.
Il détaille tout ce que vous avez besoin de savoir sur le Basic Mallard, Locoscript (logiciel de traitement de texte du PCW), Multiplan, dBASE II et CP/M Plus.
L'auteur a développé pour chaque application les diverses commandes illustrées d'exemples concrets, les fonctions et opérateurs, les messages d'erreur, etc.

AMSTRAD CPC

CP/M PLUS SUR AMSTRAD
par Y. Dargery
128 pages - 100 FF

Pour profiter du "plus" de CP/M3, se servir au mieux de l'éditeur, copier, protéger ou lister un fichier, enchaîner plusieurs commandes CP/M, formater ou dupliquer un disque. Ce livre apprend à piloter le système d'exploitation de l'Amstrad et compare les possibilités de CP/M plus et de CP/M2.
Ce livre fonctionne également sur Amstrad PCW.

RSX ET ROUTINES ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD CPC
par D. Roy et J.-J. Meyer
368 pages - 200 FF

Voici un manuel de programmation en assembleur Z80. En deux parties distinctes, l'une sur le graphisme, l'autre sur les mathématiques, l'ouvrage présente de nombreux programmes assembleur, largement commentés et expliqués. Un ouvrage de haut niveau.

GRAPHISME EN ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD CPC
par F. Pierot
304 pages - 145 FF

Pour créer des graphismes très variés (tracé d'histogrammes, dessin d'un paysage, création d'une corne d'abondance) tout en exploitant toutes les possibilités graphiques de votre CPC.
Si vous êtes débutant en assembleur, vous pourrez progresser grâce à des routines prêtes à l'emploi livrées sous la double forme d'un programme Basic et d'un listing assembleur.



AMSTRAD 3D
par J.-P. Petit
264 pages - 195 FF

Ce livre propose un programme Basic pour créer des formes, les dupliquer, les réduire ou les agrandir, et surtout pour les visionner sous différents angles en trois dimensions (hauteur, largeur, profondeur). Un menu présente toutes les manipulations possibles, et tous les dessins se font à partir du clavier (nul besoin de manette de jeu ou de souris). L'ouvrage est abondamment illustré de dessins et de copies d'écran.

CRÉATION ET ANIMATIONS GRAPHIQUES SUR AMSTRAD
par Fouchard et Corre
128 pages - 110 FF

Vous apprendrez, grâce à ce livre, à créer des images telles qu'un pinceau, un aérographe, à animer vos dessins avec des scrollings, des inversions ou des reconstitutions d'image point

LLERS POUR MSTRAD



par point, ceci à l'aide de la souris et de la manette de jeu. Les programmes sont écrits en Basic et en assembleur.
À vous ensuite de réaliser vos propres "bandes dessinées électroniques".

SUPER GÉNÉRATEUR DE CARACTÈRES SUR AMSTRAD
par J.-F. Sehan
216 pages - 140,00 FF

Illustrez ou animez vos programmes éducatifs, vos jeux d'arcades, de rôle ou d'aventure grâce à ce recueil de graphiques très variés (personnages, animaux, objets divers...).
Apprenez aussi à créer d'autres dessins au gré de votre imagination.

★INTELLIGENCE ARTIFICIELLE SUR AMSTRAD CPC
Langage et formes par T. et E. Levy-Abegnoli
176 pages - 195 FF

Ce livre aborde, avec humour, deux notions bien précises de l'Intelligence Artificielle: le langage naturel et la reconnaissance des formes. Les dix logiciels Basic de ce livre tournent autour de ces deux thèmes. Le dernier programme est un mini système expert de diagnostic médical. Les programmes sont de difficulté moyenne.

★TROIS ÉTAPES VERS L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE SUR AMSTRAD CPC
par R. Descamps
280 pages - 160 FF

Informaticien ou non, découvrez trois facettes de l'intelligence artificielle à travers des exemples simples et pratiques et 27 programmes en Basic qui utilisent toutes les ressources de l'Amstrad - Apprenez à votre ordinateur à simuler un pilote automatique, à jouer contre lui-même et créez vos propres systèmes experts.

TURBO PASCAL SUR AMSTRAD
par P. Brandeis et F. Blanc
224 pages - 135 FF

Ou comment maîtriser progressivement ce langage. Comment installer des programmes en Assembleur à l'intérieur des routines Pascal. Retrouvez dans ce livre toutes les instructions expliquées et illustrées.

ASSEMBLEUR DE L'AMSTRAD
par M. Henrot
192 pages - 105 FF

Découvrez les principes de l'assembleur du Z 80 et appliquez ces connaissances aux particularités de l'Amstrad, notamment au générateur de sons. Apprenez à utiliser au mieux les périphériques de votre micro et entraînez-vous au travers des exemples et des exercices proposés.

LE LIVRE DE L'AMSTRAD
par D. Martin et P. Jadoul
256 pages - 120,00 FF

Une étude complète des circuits et de la structure interne de l'Amstrad; ses fonctions et les instructions mal connues du Basic (VARPTR...), une présentation détaillée des RSX pour ajouter de nouvelles commandes au Basic et de nombreux programmes pour simuler les commandes de scrolling, coloriage, manipulation vectorielle...

CLEFS POUR AMSTRAD
Tome 1. Système de base par D. Martin
184 pages - 140,00 FF

Pour accéder rapidement au jeu d'instruction du Z 80, aux points d'entrée des routines système, aux blocs de contrôle, à la structure interne... et des conseils pour découvrir l'originalité de votre Amstrad.

Tome 2. Système disque par D. Martin et P. Jadoul
232 pages - 155,00 FF

Pour avoir sous les yeux les commandes, les points d'entrée des routines disque, les blocs de contrôle, la programmation et les brochages des circuits spécialisés et un chapitre complet sur le langage Logo distribué avec le système disque. Vous trouverez aussi un recueil de "trucs" pour apprendre à transférer des programmes de la cassette vers le disque, comment utiliser l'éditeur de secteur, etc.



★Gagnez du temps, commandez la disquette qui contient les programmes du livre directement lisibles sur l'ordinateur au prix de: 150 FF (en vente par correspondance uniquement).

ENVOYER CE BON ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT à PCV DIFFUSION - BP 86 - 77402 Lagny/Marne Cedex

Nom: ____________
Prénom: ____________
Rue: ____________ N°: ______
Ville: ____________
Code postal: ____________
☐ Paiement par chèque joint
☐ Paiement par Carte Bleue
N°: ____________
Date d'expiration: ____________

AMS2

Je commande le(s) livre(s)

DÉSIGNATION	PRIX
Frais de port	10.00 FF
TOTAL	

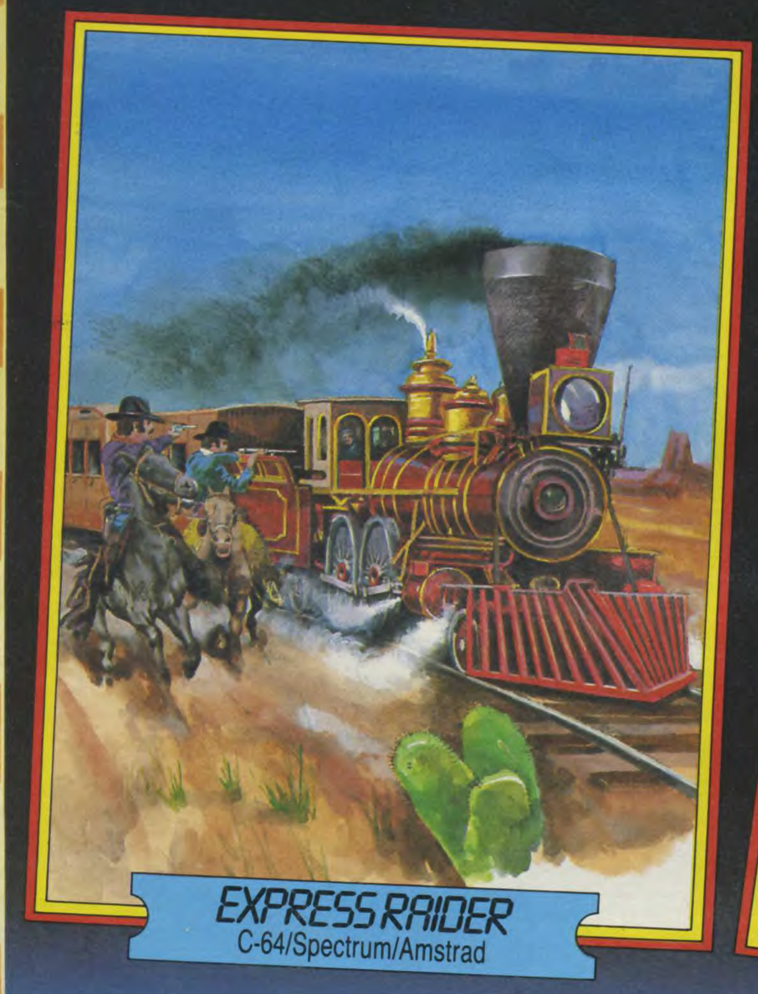
☐ Je désire recevoir le catalogue PSI gratuit
Signature:

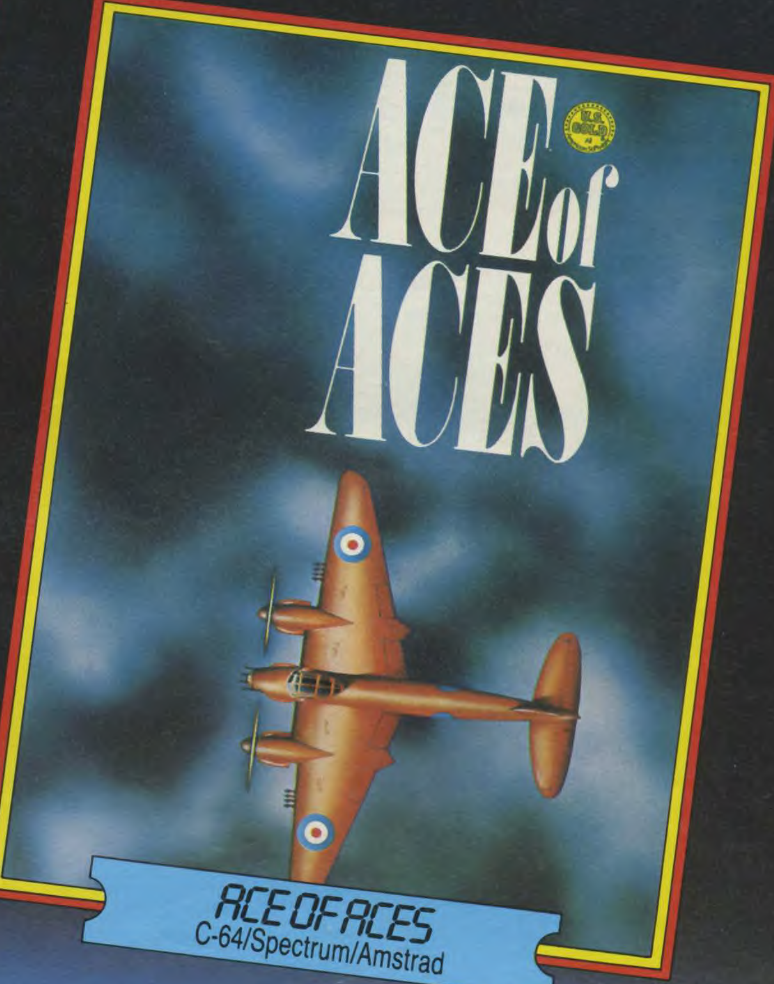
IL N'Y A PAS D'E



U.S. Gold (France) S.A.R.L.,
Zac des Mousquettes, 06740 Châteauneuf-de-Grasse.
Téléphone: 9342 7144.

EGAL EN EUROPE







ABONNEZ-VOUS



12 NUMÉROS + 4 HORS SÉRIE

(1 guide des logiciels, 1 guide du matériel, 2 "spécial listing")

Economisez 53 F

275F AU LIEU DE 328 F

Enfin un magazine consacré aux ordinateurs de la gamme AMSTRAD, du CPC 464 au PCW 8256 et à leurs applications. Tout sur les machines, leurs périphériques, leurs programmes... Des tests, des listings inédits, des reportages, des trucs ou astuces, des petites annonces.

CASSETTE

ARRETEZ DE TAPER !

Tous les listings de chaque numéros d'Amstrad Magazine sur cassette.

- 1 cassette : 68 F (port inclus).
- Abonnement cassettes : chaque mois la cassette vous parviendra à la sortie du numéro :
  650 F pour 12 numéros (soit 59 F la cassette)
  350 F pour 6 numéros (soit 58,33 F la cassette) .

DISQUETTE



RAPIDES LES 664 ET 6128 !

Tous les listings de chaque numéro d'Amstrad Magazine sur disquette.

LE CLUB AMSTRAD MAGAZINE

club AMSTRAD MAGAZINE
Carte d'adhérent

TOUT MOINS CHER !

Comme des centaines d'utilisateurs rejoignez le Club qui vous informe, vous assiste et vous défend. Une quarantaine déjà de magasins assurent aux adhérents une remise sur les périphériques et les logiciels.

BON DE COMMANDE

Coupon à retourner à :
Amstrad Magazine
Service diffusion
5-7, rue de l'Amiral Courbet
94160 Saint Mandé

ABONNEMENT

Votre abonnement débutera au numéro suivant si votre bulletin nous parvient le 15 au plus tard.
Je m'abonne à Amstrad Magazine ☐ 275 F. ☐ Europe : 350 F. ☐ Airmail : 400 F.
☐ Europe : 250 F ☐ Airmail : 280 F

RELIURES

Bien à l'abri et toujours parfaitement classées, vous donnerez à vos revues la place qu'elles méritent. Prix ☐ 60 F (55 F pour les abonnés).

CASSETTE

☐ Cassette à 68 F : n° 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19
(entourez celles que vous désirez)
☐ 6 cassettes 350 F (Abonnement)
☐ 12 cassettes 650 F (Abonnement)

DISQUETTE

1 disquette comprenant les listings d'Amstrad Magazine
☐ n° 3, 4, 5 : 170 F. ☐ n° 6, 7, 8 : 170 F. ☐ n° 10 : 100 F. ☐ n° 11 : 100 F. ☐ n° 9, 10, 11 : 170 F.
☐ n° 12, 13, 14 : 170 F. ☐ n° 15, 16, 17 : 170 F.
Europe : 200 FF. Airmail : 200 FF mandat international.

CLUB

Cotisation annuelle :
☐ Non abonné : 150 + 77 F de droit d'entrée = 227 F
☐ Abonné : 150 F

ANCIENS NUMEROS

☐ 1 numéro d'Amstrad Magazine : 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18
(entourez celui que vous désirez)
Soit : 18 F + 6,50 F de frais de port : 24,50 F
☐ Collection (numéros 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18) : 225 F
(envoi gratuit).

Préciser S.V.P. : Êtes-vous déjà abonné ☐ oui ☐ non
Possédez vous un ordinateur AMSTRAD : ☐ oui ☐ non
Lequel : . . . .

Conditions valables dans la mesure des stocks disponibles.

NOM |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| PRÉNOM |_|_|_|_|_|_|_|_|_|

RUE |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

CODE POSTAL |_|_|_|_|_| VILLE |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

|_|_|_| TAB |_|_|_| PNS Date Signature

☐ Chèque Bancaire ☐ Chèque Postal ☐ Mandat

BOWLING

Après lancement du programme, certains renseignements sont demandés à l'utilisateur :
– nombre de joueurs (1 à 4) ;
– niveau de jeu (1 ou 2), le niveau 1 étant le plus lent ;
– hasard (O/M) : la réponse « Oui » à cette question fera intervenir un facteur hasard sur la position de départ de la boule. Autrement, la boule part de la position qu'elle occupe au moment du lancement. Le jeu se joue avec la barre (SPACE), ou avec un joystick.

Le marquage des points s'effectue de la manière suivante :
– si en un tour, c'est-à-dire en deux essais consécutifs, un joueur fait tomber n quilles ; il marque n points ;
– si en deux essais il fait tomber les dix quilles, il fait un « SPARE » et marque alors 15 points ;
– enfin, si au premier essai d'un tour il fait tomber toutes les quilles, il fait un « STRIKE » et marque 30 pts. Dans ce cas c'est au joueur suivant de jouer le prochain essai.

Liste des variables utilisées

nj, niv : variables entières désignant respectivement le nombre de joueurs, et le niveau de jeu.
Hasard : variable contenant un caractère.
car (i,j) : tableau d'entiers désignant l'état de la boule du joueur i.
Joueur, tour : variables d'entiers.
score (i) : tableau contenant le score du joueur i.
Si variable auxiliaire de score.

```
10 '                              B . [376]
 O  W  L  I  N  G
20 '                                  [117]
30 '                                  [117]
40 '------------------------------- [4036]
 PRESENTATION --------------------
---------
50 '                                  [117]
60 MODE 0                             [507]
70 BORDER 26:INK 0,26:INK 1,0         [1306]
80 PRINT CHR$(7)                      [1045]
90 WINDOW #3,3,19,8,16                [1035]
100 INK 14,25                         [285]
110 PAPER #3,14                       [1402]
120 CLS #3                            [371]
130 PRINT #3:PRINT #3:PRINT #3:PRIN  [1770]
T #3
140 PRINT #3,"  B O W L I N G"        [1365]
150 FOR X=0 TO 2000:NEXT              [1015]
160 PRINT CHR$(7)                     [1045]
170 MODE 1                            [506]
180 PEN 3:LOCATE 6,2:PRINT" R E N S  [3079]
 E I G N E M E N T S"
190 LOCATE 3,25:PRINT"Copyright Mai  [3599]
 1986   Jean-luc NICOUE"
200 PEN 1:LOCATE 10,4:PRINT STRING$  [1772]
(21,"-")
210 LOCATE 5,11:INPUT "NOMBRE DE JO  [3367]
UEURS [ 1 a 4 ]: ",NJ
220 IF NJ>4 THEN 170                  [1164]
230 LOCATE 8,14:INPUT "NIVEAU DE JE  [3916]
U [1 ou 2]: ",niv
240 IF niv>2 THEN 170                 [675]
250 LOCATE 9,17:INPUT"HASARD OU NON  [3573]
 [O/N]: ",hasard$
260 IF niv=1 THEN niv=11 ELSE niv=1  [1881]
6
270 IF hasard$="O" OR hasard$="o"    [2567]
THEN hasard=30 ELSE hasard=5
280 MODE 0                            [507]
290 WINDOW #2,2,10,2,4                [1315]
300 INK 4,18                          [280]
310 PAPER #2,4:CLS #2                 [1488]
320 PRINT #2                          [317]
330 PRINT #2," BOWLING"               [926]
340 '                                 [117]
350 '-------------------------- PR   [4553]
OGRAMME PRINCIPAL ----------------
---------
360 '                                 [117]
370 'initialisation caracteres        [1914]
380 '                                 [117]
390 FOR i=0 TO nj                     [525]
400 FOR J=1 TO 10                     [728]
410 car(i,j)=232                      [653]
420 NEXT j,i                          [396]
430 '                                 [117]
431 ' Boucles principales             [1809]
432 '                                 [117]
440 FOR TOUR=1 TO 10                  [719]
450 FOR JOUEUR=1 TO NJ                [1179]
460 LOCATE 2,9:PRINT"JOUEUR";joueur  [1609]

470 LOCATE 3,20:PRINT"TOUR";tour     [2981]

480 IF JOUEUR=1 THEN BORDER 9:INK 5  [2217]
,9:INK 4,18
490 IF JOUEUR=2 THEN BORDER 2:INK 6  [1967]
```



```
,2:INK 4,11
500 IF JOUEUR=3 THEN BORDER 6:INK 7 [1745]
,6:INK 4,16
510 IF JOUEUR=4 THEN BORDER 10:INK  [1963]
8,0:INK 4,13
520 GOSUB 810                       [818]
530 GOSUB 930                       [1042]
540 GOSUB 1310                      [948]
550 GOSUB 730                       [939]
560 GOSUB 670                       [943]
570 FOR x=0 TO 2000:NEXT:SOUND 1,50 [3265]
:SOUND 1,75:SOUND 1,100:SOUND 1,118
580 LOCATE 1,23:PRINT"          "   [1768]
590 TAG:MOVE 82,45:PRINT"      ";:TA [1329]
GOFF
600 FOR x=0 TO 1000:NEXT x          [1181]
610 NEXT JOUEUR                     [454]
620 NEXT TOUR                       [443]
630 GOTO 1820                       [383]
640 '                               [117]
650 '-------------------------- RE- [3634]
INITIALISATION CARACTERES ---------
---------
660 '                               [117]
670 FOR j=1 TO 10                   [728]
680 car(JOUEUR,j)=232               [895]
690 NEXT j                          [370]
700 RETURN                          [555]
710 '                               [117]
720 '-------------------------- AF  [3298]
FICHAGE  SCORE --------------------
---------
730 '                               [117]
740 IF joueur=1 THEN PEN 5:LOCATE 2 [2113]
,13:PRINT USING"###";score(1)
750 IF joueur=2 THEN PEN 6:LOCATE 7 [3647]
,13:PRINT USING"###";score(2)
760 IF joueur=3 THEN PEN 7:LOCATE 2 [3528]
,16:PRINT USING"###";score(3)
770 IF joueur=4 THEN PEN 8:LOCATE 7 [2109]
,16:PRINT USING"###";score(4)
780 PEN 1                           [549]
790 RETURN                          [555]
800 '                               [117]
810 '-------------------------- AF  [2927]
FICHAGE BOULES --------------------
--------
820 '                               [117]
830 TAG                             [318]
840 MOVE 368,380:DRAW 368,20:MOVE 5 [3685]
95,380:DRAW 595,20
850 MOVE 413,380:PRINT CHR$(car(jou [10670]
eur,7));:MOVE 448,380:PRINT CHR$(ca
r(joueur,8));:MOVE 485,380:PRINT CH
R$(car(joueur,9));:MOVE 522,380:PRI
NT CHR$(car(joueur,10));
860 MOVE 430,360:PRINT CHR$(car(jou [5508]
eur,4));:MOVE 467,360:PRINT CHR$(ca
r(joueur,5));:MOVE 502,360:PRINT CH
R$(car(joueur,6));
870 MOVE 449,340:PRINT CHR$(car(jou [5320]
eur,2));:MOVE 486,340:PRINT CHR$(ca
r(joueur,3));
880 MOVE 468,320:PRINT CHR$(car(jou [2534]
eur,1));
890 TAGOFF                          [1066]
900 RETURN                          [555]
910 '                               [117]
920 '---------------------- DEPLAC  [3567]
EMENT DE LA BOULE -----------------
---------
930 '                               [117]
940 TAG                             [318]
950 FRAME                           [246]
960 SOUND 1,50,8.8                  [1177]
970 FOR X=374 TO 560 STEP NIV       [1437]
980 MOVE X,35:FRAME:PRINT" ";:MOVE  [1961]
X+niv,35:PRINT CHR$(231);
990 IF JOY(0)=16 OR JOY(1)=16 OR JO [4458]
Y(0)=32 OR JOY(1)=32 OR INKEY(47)=0
 THEN 1110
1000 NEXT X                         [356]
1010 MOVE 368,50:DRAW 368,20:MOVE 5 [2014]
95,50:DRAW 595,20
1020 FRAME                          [246]
1030 SOUND 1,50,8,8                 [1177]
1040 FOR X=561 TO 375 STEP -NIV     [2836]
1050 MOVE X,35:FRAME:PRINT" ";:MOVE [3556]
 X-niv,35:PRINT CHR$(231);
1060 IF JOY(0)=16 OR JOY(1)=16 OR J [4458]
OY(0)=32 OR JOY(1)=32 OR INKEY(47)=
0 THEN 1110
1070 NEXT X                         [356]
1080 MOVE 368,50:DRAW 368,20:MOVE 5 [2014]
95,50:DRAW 595,20
1090 GOTO 950                       [318]
1100 '                              [117]
1110 'depart de la boule            [959]
1120 '                              [117]
1130 MOVE 368,50:DRAW 368,20:MOVE 5 [2014]
95,50:DRAW 595,20
1140 hz1=INT(RND*hasard)+1          [1045]
1150 hz2=INT(RND*2)                 [941]
1160 IF hz2=1 THEN x=x+hz1 ELSE x=x [2139]
-hz1
1170 IF x<375 THEN x=375            [1369]
1180 IF x>561 THEN x=561            [1055]
1190 FOR y=20 TO 380 STEP niv-1     [2024]
1200 IF y=20 THEN MOVE 374,35:PRINT [4496]
"       ";:MOVE 560,35:PRINT" ";
1210 SOUND 1,250,10,8               [1187]
1220 MOVE x,y-niv-1:FRAME:PRINT" "; [3477]
:MOVE x,y:PRINT CHR$(231);
1230 FRAME                          [246]
```

```
1240 NEXT y                              [359]
1250 MOVE x,y-12:PRINT" ";               [817]
1260 TAGOFF                              [1066]
1270 RETURN                              [555]
1280 '                                   [117]
1290 '----------------------------       [2758]
GESTION DES SCORES ----------------
---------
1300 '                                   [117]
1310 s=0                                 [285]
1320 GOSUB 1590                          [829]
1330 IF s=10 THEN 1340 ELSE 1390         [1575]
1340 GOSUB 830                           [830]
1350 score(joueur)=score(joueur)+30      [2189]
1360 PRINT CHR$(7)                       [1045]
1370 LOCATE 3,23:INK 11,26,6:PEN 11      [2607]
:PRINT"STRIKE":PEN 1
1380 RETURN                              [555]
1390 GOSUB 830                           [830]
1400 GOSUB 940                           [824]
1410 GOSUB 1590                          [829]
1420 GOSUB 830                           [830]
1430 s=0                                 [285]
1440 FOR i=1 TO 10                       [315]
1450 IF car(joueur,i)=128 THEN s=s+      [2750]
1
1460 NEXT i                              [375]
1470 IF s=10 THEN 1480 ELSE 1560         [988]
1480 score(joueur)=score(joueur)+15      [2144]

1490 PRINT CHR$(7)                       [1045]
1500 INK 11,26,15:GRAPHICS PEN 11        [1532]
1510 TAG                                 [318]
1520 MOVE 82,45:PRINT"SPARE";            [1747]
1530 TAGOFF                              [1066]
1540 GRAPHICS PEN 1                      [949]
1550 RETURN                              [555]
1560 score(joueur)=score(joueur)+s       [2302]
1570 RETURN                              [555]
1580 '                                   [117]
1590 'Gestion des boules suivant la      [3895]
 valeur de x
1600 '                                   [117]
1610 IF x=462 OR x=467 OR x=469 OR       [4628]
x=471 OR x=476 OR x=468 OR x=470 TH
EN 1620 ELSE 1640
1620 s=10                                [336]
1630 FOR i=1 TO 10 :car(joueur,i)=1      [2204]
28:NEXT i:RETURN
1640 IF x<=385 THEN RETURN               [2086]
1650 IF x<=400 THEN car(joueur,7)=1      [3352]
28:RETURN
1660 IF x<=411 THEN car(joueur,7)=1      [3714]
28:car(joueur,4)=128:RETURN
1670 IF x<=419 THEN car(joueur,7)=1      [5843]
28:car(joueur,4)=128:car(joueur,8)=
128:RETURN
1680 IF x<=423 THEN car(joueur,7)=1      [4177]
28:car(joueur,4)=128:car(joueur,8)=
128:car(joueur,2)=128:RETURN
1690 IF x<=432 THEN car(joueur,7)=1      [4725]
28:car(joueur,4)=128:car(joueur,2)=
128:RETURN
1700 IF x<=442 THEN car(joueur,7)=1      [8514]
28:car(joueur,4)=128:car(joueur,8)=
128:car(joueur,2)=128:car(joueur,5)
=128:car(joueur,9)=128:RETURN
1710 IF x<=447 THEN car(joueur,5)=1      [9692]
28:car(joueur,4)=128:car(joueur,8)=
128:car(joueur,2)=128:car(joueur,1)
=128:car(joueur,7)=128:car(joueur,3
)=128:RETURN
1720 IF x<=455 THEN car(joueur,5)=1      [5748]
28:car(joueur,4)=128:car(joueur,8)=
128:car(joueur,2)=128:RETURN
1730 IF x<=482 THEN car(joueur,5)=1      [10553]
28:car(joueur,4)=128:car(joueur,8)=
128:car(joueur,2)=128:car(joueur,1)
=128:car(joueur,3)=128:car(joueur,9
)=128:car(joueur,6)=128:RETURN
1740 IF x<=490 THEN car(joueur,5)=1      [9404]
28:car(joueur,6)=128:car(joueur,9)=
128:car(joueur,3)=128:car(joueur,1)
=128:car(joueur,10)=128:car(joueur,
2)=128:RETURN
1750 IF x<=495 THEN car(joueur,5)=1      [6339]
28:car(joueur,9)=128:car(joueur,6)=
128:car(joueur,3)=128:RETURN
1760 IF x<=505 THEN car(joueur,8)=1      [6546]
28:car(joueur,9)=128:car(joueur,10)
=128:car(joueur,6)=128:car(joueur,5
)=128:car(joueur,3)=128:RETURN

1770 IF x<=514 THEN car(joueur,3)=1      [5353]
28:car(joueur,6)=128:car(joueur,9)=
128:car(joueur,10)=128:RETURN
1780 IF x<=518 THEN car(joueur,6)=1      [4664]
28:car(joueur,9)=128:car(joueur,10)
=128:RETURN
1790 IF x<=526 THEN car(joueur,6)=1      [4230]
28:car(joueur,10)=128:RETURN
1800 IF x<=536 THEN car(joueur,10)=      [2657]
128:RETURN
1810 RETURN                              [555]
1820 CLS:BORDER 16                       [844]
1830 LOCATE 9,5:PRINT"F I N"             [1204]
1840 FOR joueur=1 TO nj                  [1179]
1850 GOSUB 730                           [939]
1860 NEXT joueur                         [454]
1870 FOR x=100 TO 10 STEP -10:SOUND      [3362]
 1,x:NEXT x
1880 GOTO 1880                           [355]
1890 '                                   [117]
1900 ' F I N                             [514]
```

méridien informatique

DISCOLOGY

Le super utilitaire disque que vous attendez tous

LIVRÉ AVEC MANUEL DE 24 PAGES

Editeur + Copieur + Exploreur
100% Langage Machine
Fenêtres & Menus Déroulants

Pour les "cracks" de l'Amstrad et ceux qui veulent le devenir!

L'EDITEUR

Un Editeur secteur unique qui vous permet de visualiser et de modifier le contenu de toute disquette, qu'elle soit protégée ou non.

Quatre modes d'édition combinant Ascii, hexa, décimal, octal, binaire.

Des capacités exceptionnelles que vous pouvez exploiter immédiatement :

- Désassemblage direct des programmes en Langage Machine
- Listage automatique des programmes Basic
- Les outils de bureau : ciseaux, colle, calculatrice mathématique

Toutes les possibilités à la portée du débutant comme de l'expert :

- Récupérer une disquette endomagée ou un programme effacé
- Explorer un directory, le reparer, le modifier
- Localiser des fichiers, les cacher, les visualiser, les modifier

LE COPIEUR

Enfin la copie de sauvegarde pour toutes vos disquettes (et cassettes) protégées ou pas.

Comme l'Editeur, il reconnait 99 pistes, toutes les densites d'écriture, les pistes déformatées, les secteurs non standard, effacés ou de taille anormale.

Des performances inédites à votre service :

- Réparation automatique des secteurs endomagés
- Gestion automatique des extensions mémoire
- Une fonction catalogue qui permet de copier des fichiers séparément sur cassette ou disquette.

L'EXPLOREUR

Voyage au centre de la disquette...
L'Exploreur de Discology fournit toutes les informations sur la disquette :

Formatage, densité d'écriture, caractéristiques des secteurs, secteurs "plantés", plan d'occcupation des fichiers sur la disquette.

Un outil passionnant pour découvrir tous les secrets de vos disquettes et du controleur disque.

Pour tous les "cracks" de l'Amstrad et ceux qui veulent le devenir.

Discology est disponible sur disquette pour Amstrad CPC chez tous les très bons revendeurs. Vous pouvez aussi le commander directement sans frais de port supplémentaires à : MERIDIEN Informatique - 11, rue Léandri - 83100 Toulon

- Master Save est toujours disponible au prix de 190 F. Il reprend les caractéristiques du Copieur de Disquette de Discology
- Si vous désirez recevoir Discology et que vous possédez déja Master Save, vous ne payez que la différence.

BON DE COMMANDE

AMS 19

- ☐ JE DESIRE RECEVOIR DISCOLOGY AU PRIX DE 350 F
- ☐ JE DESIRE RECEVOIR MASTER SAVE AU PRIX DE 190 F
- ☐ JE POSSEDE DEJA MASTER SAVE ET JE DESIRE RECEVOIR DISCOLOGY. JE JOINS MA DISQUETTE MASTER SAVE ET JE NE PAYE QUE 160 F

MON REGLEMENT : ☐ CHEQUE QUE JE JOINS (LE PORT EST GRATUIT) ☐ CONTRE REMBOURSEMENT (J'AJOUTE 25 F DE FRAIS DE PORT)

NOM : ______________________ PRENOM : ______________________
ADRESSE : ______________________
CODE POSTAL : ________ VILLE : ______________ TEL (facultatif) : ________

A retourner à : MERIDIEN Informatique - 11, rue Léandri - 83100 Toulon

RUNDISC

Rundisc est un utilitaire permettant de retrouver facilement un logiciel et d'en effectuer le lancement. Sa capacité est de six cents titres pour cent disquettes. Avant la première utilisation, il doit être initialisé avec le programme MODULE qui permet d'entrer le contenu de cinq disques et ainsi créer le fichier de base qui se nomme alors RD.DAT. Ce fichier doit bien sûr être sauvegardé sur la même face disquette que RUNDISC. Le programme MODULE peut alors, à votre convenance, être détruit.

Mode d'emploi

Pour Module, suivez les indications à l'écran. Rundisc offre un menu à cinq options :

1 – Mise à jour : actualisation du fichier. On peut compléter le dernier disque ouvert ou en créer un autre. Dans les deux cas, il suffit d'indiquer la face, le type (utilitaire ou jeu) et le titre. Attention à ce dernier, c'est celui que vous indiquez qui sera recherché et lancé par l'option « recherche/lancement ». Vous aurez ensuite le choix entre : entrer un nouveau titre, créer le disque suivant, sauvegarder ou retourner au menu. Pensez à sauvegarder si la mise à jour est terminée, le retour au menu est alors automatique.

2 – Recherche d'un titre : après sélection « utilitaires » ou « jeux », indiquez le titre désiré. Le programme vous donnera alors le numéro du disque et la face où se trouve ce titre. Le lancement est possible ; toutefois, si le programme devant être lancé comporte une instruction « symbol after », vous risquez d'avoir des problèmes dus à la présence d'un « Memory », à la ligne 100 de Rundisc, lequel permet un chargement plus rapide du fichier. On peut bien sûr la supprimer mais au dépens de la vitesse. Après sélection de l'option lancement, il ne vous reste plus qu'à insérer le disque indiqué et appuyer sur <espace>.

3 – Catalogue disque : permet de savoir quels sont les programmes contenus sur une face de disquette. Après indication du numéro du disque, les titres s'affichent. Deux sous-options sont alors accessibles : autre disque ou retour menu.

4 – Liste logiciels : permet l'affichage, par ordre alphabétique, des logiciels possédés avec tri selon les critères « jeu » ou « utilitaire ».

5 – Modification disque : permet d'entrer au fichier des modifications éventuelles faites sur un disque ou une face. Après indication du numéro de la disquette modifiée, son contenu originel s'affiche et trois options vous sont proposées : changer, ajouter ou supprimer un titre. Ceux-ci sont numérotés et il suffit d'indiquer le numéro concerné et d'entrer la modification intervenue. On peut ensuite faire de nouvelles modifications, sauvegarder et revenir au menu. Ne pas oublier de sauvegarder les modifications (retour au menu automatique après sauvegarde).

En haut de l'écran-menu s'affichent en permanence le nombre de disques, d'utilitaires, de jeux et la mémoire disponible pour le fichier.

Notas : en ligne 90, le POKE &B$E(,&FF verrouille les majuscules sur le 464. Adaptez le poke pour les autres versions de CPC ou supprimez la ligne en pensant à passer, dès le début, en majuscules...

En ligne 110 vous pouvez trouver les couleurs écran modifiables selon les goûts de chacun...

En ligne 120 à 190 sont définies les huit fenêtres.

En ligne 210 se trouve le dimensionnement des tableaux utilisés.

Jean-Marc DOUAZE

```
10 '========== RUNDISC - MODULE CRE [2012]
ATION =====
20 |DISC:CLEAR                      [1632]
30 POKE &B4E8,&FF:OPENOUT"DUMMY":ME [3890]
MORY HIMEM-1:CLOSEOUT
40 MODE 2:INK 0,15:INK 1,0:PAPER 0: [4681]
PEN 1:BORDER 0
50 WINDOW#1,10,70,5,9:PAPER#1,0:CLS [1699]
#1
60 WINDOW#2,10,70,10,13:PAPER#2,0:C [3912]
LS#2:PRINT#2
70 WINDOW#3,10,70,15,23:PAPER#3,0:C [1587]
LS#3:PRINT#3
80 CLS:PRINT:PRINT" CREATION FICHIE [2488]
R RUN'DISC"
90 PRINT" ________________________ [2581]
"
100 PRINT#1,"CE MODULE NE S'UTILISE [4020]
 QU'AVANT LA PREMIERE UTILISATION D
E"
110 PRINT#1,"RUN'DISC ET PEUT ETRE  [3119]
ENSUITE DETRUIT."
120 PRINT#1,"UTILITAIRES ET JEUX .. [5692]
, 5 DISQUES MAXI - 50 TITRES"
130 DIM UTIL$(50),JEU$(50),D(5),FU$ [4320]
(50),FJ$(50),NA(50),NB(50),NT(50),T
$(50),DU(50),DJ(50)
140 QU=0:QJ=0:QD=0:U=0:J=0:T=0:NA=0 [3135]
:NB=0:NT=0
150 N=1:QD=QD+1                      [511]
160 IF N>5 THEN 570                  [487]
170 CLS#2:PRINT#2," DISQUE NUMERO " [2655]
;N:D(N)=N
180 CLS#3:PRINT#3," [ U ] - UTILITA [2245]
IRE ":PRINT#3
190 PRINT#3," [ J ] - JEU "          [759]
200 CALL &BB18                       [389]
210 IF INKEY(42)<>-1 THEN 240        [976]
220 IF INKEY(45)<>-1 THEN 370        [777]
230 GOTO 200                         [429]
240 '========== UTILITAIRES ======= [2256]
===
250 U=U+1                            [168]
260 CLS#3:PRINT#3," QUELLE FACE ? ( [2849]
A ou B)"
270 CALL &BB06                       [393]
```



```
280 IF INKEY(69)<>-1 THEN FU$(U)="A [3756]
";NA(D(N))=NA(D(N))+1:GOTO 310
290 IF INKEY(54)<>-1 THEN FU$(U)="B [2944]
";NB(D(N))=NB(D(N))+1:GOTO 310
300 GOTO 270                          [415]
310 PRINT#2," FACE ";FU$(U);"        [1414]
     -UTILITAIRE-"
320 NT(D(N))= NA(D(N))+NB(D(N))      [1598]
330 CLS#3:INPUT#3," TITRE : ",UTIL$ [1641]
(U)
340 IF LEN(UTIL$(U))>8 THEN PRINT#3 [6594]
,"TROP LONG !":FOR I=1 TO 500:NEXT:
GOTO 330
350 T=T+1:T$(T)=UTIL$(U):QU=QU+1:DU [1968]
(U)=N
360 GOTO 490                          [371]
370 '========== JEUX ============== [2093]
===
380 J=J+1                             [544]
390 CLS#3:PRINT#3," QUELLE FACE ? ( [2849]
A ou B)"
400 CALL &BB06                        [393]
410 IF INKEY(69)<>-1 THEN FJ$(J)="A [3749]
";NA(D(N))=NA(D(N))+1:GOTO 440
420 IF INKEY(54)<>-1 THEN FJ$(J)="B [2537]
";NB(D(N))=NB(D(N))+1:GOTO 440
430 GOTO 400                          [452]
440 PRINT#2," FACE ";FJ$(J);"        [1784]
     -JEU-"
450 NT(D(N))= NA(D(N))+NB(D(N))      [1598]
460 CLS#3:INPUT#3," TITRE : ",JEU$( [1625]
J)
470 IF LEN(JEU$(J))>8 THEN PRINT#3, [5720]
"TROP LONG !":FOR I=1 TO 500:NEXT:G
OTO 460
480 T=T+1:T$(T)=JEU$(J):QJ=QJ+1:DJ( [1169]
J)=N
490 CLS#2:CLS#3:PRINT#3," [ A ] -  [2908]
AUTRE TITRE":PRINT#3
500 PRINT#3," [ B ] - AUTRE DISQUE [2235]
":PRINT#3
510 PRINT#3," [ C ] - FIN"          [1554]
520 CALL &BB18                        [389]
530 IF INKEY(69)<>-1 THEN 170        [1488]
540 IF INKEY(54)<>-1 THEN N=N+1:QD= [1910]
QD+1:GOTO 160
550 IF INKEY(62)<>-1 THEN 570        [881]
560 GOTO 520                          [413]
570 '========== FICHIER RD ======== [1448]
==
580 CLS:PRINT                         [356]
590 PRINT" MODULE TERMINE ...":PRIN [2856]
T:PRINT
600 PRINT" INSEREZ LE DISQUE DEVANT [3491]
 CONTENIR ":PRINT
610 PRINT" LE FICHIER ET RUNDISC.": [2259]
PRINT
620 PRINT" PRESSEZ UNE TOUCHE QUAND [1345]
 PRET ..."
630 CALL &BB18                        [389]
640 OPENOUT "RD.DAT"                  [899]
650 PRINT#9,QD:PRINT#9,QU:PRINT#9,Q [3365]
J
660 Y=0:X=1                           [575]
670 FOR I=1 TO QD                     [487]
680 PRINT#9,D(I):PRINT#9,NT(D(I))    [1995]
690 FOR J= X TO NT(D(I))+Y           [1545]
700 PRINT#9,T$(J)                    [1431]
710 NEXT J                            [370]
720 X=X+NT(D(I)):Y=Y+NT(D(I))        [2637]
730 NEXT I                            [375]
740 FOR I=1 TO QU                     [470]
750 PRINT#9,UTIL$(I):PRINT#9,DU(I): [3705]
PRINT#9,FU$(I)
760 NEXT I                            [375]
770 FOR I=1 TO QJ                     [521]
780 PRINT#9,JEU$(I):PRINT#9,DJ(I):P [2731]
RINT#9,FJ$(I)
790 NEXT I                            [375]
800 CLOSEOUT                          [902]
810 MODE 1:PRINT:PRINT " TERMINE. V [5074]
OUS POUVEZ UTILISER RUNDISC "
820 NEW                               [318]
```

```
10 '############################### [1205]
######
20 '#                                 [252]
    #
30 '#          * RUNDISC *           [1173]
    #
40 '#                                 [252]
    #
50 '#       * DOUAZE J-MARC *        [1798]
    #
60 '#                                 [252]
    #
70 '############################### [1205]
######
80 |DISC                              [839]
90 CLEAR:POKE &B4E8,&FF              [1150]
100 OPENOUT"RD":MEMORY HIMEM-1:CLOS [2176]
EOUT
110 MODE 2:INK 0,15:INK 1,0:PAPER 1 [5049]
:PEN 1:BORDER 0:CLS
120 WINDOW 1,80,5,25                 [1034]
130 WINDOW#1,36,47,1,3:PAPER#1,0:PE [2496]
N#1,1
140 WINDOW#2,20,60,6,21:PAPER#2,0:P [2423]
EN#2,1
150 WINDOW#3,1,80,6,25:PAPER#3,0:PE [3413]
N#3,1
160 WINDOW#4,10,42,6,12:PAPER#4,0:P [3555]
```

```
EN#4,1
170 WINDOW#5,15,44,14,20:PAPER#5,0: [2401]
PEN#5,1
180 WINDOW#6,48,76,6,25:PAPER#6,0:P [2698]
EN#6,1
190 WINDOW#7,62,80,1,5:PAPER#7,0:PE [2725]
N#7,1
200 PRINT#1," RUN'DISC "            [960]
210 DIM UTIL$(100),JEU$(500),D(100) [4687]
,NT(100),FU$(100),FJ$(500),T$(600),
DU(100),DJ(500),L$(600),O(8),U(8)
220 GOSUB 3000                      [961]
230 T=QU+QJ:N=QD                    [1012]
240 '========== MENU ============== [2452]
==========
250 CLS:CLS#2                       [239]
260 LOCATE#2,6,2:PRINT#2,"[ 1 ] - M [3246]
ISE A JOUR"
270 LOCATE#2,6,5:PRINT#2,"[ 2 ] - R [2537]
ECHERCHE D'UN TITRE"
280 LOCATE#2,6,8:PRINT#2,"[ 3 ] - C [3309]
ATALOGUE DISQUE"
290 LOCATE#2,6,11:PRINT#2,"[ 4 ] -  [3246]
LISTE LOGICIELS"
300 LOCATE#2,6,14:PRINT#2,"[ 5 ] -  [3740]
MODIFICATION DISQUE"
310 CALL &BB18                      [389]
320 IF INKEY(13)<>-1 THEN 380       [886]
330 IF INKEY(14)<>-1 THEN 840       [1010]
340 IF INKEY(5)<>-1 THEN 1330       [821]
350 IF INKEY(20)<>-1 THEN 1520      [1011]
360 IF INKEY(12)<>-1 THEN 2040      [832]
370 GOTO 310                        [510]
380 '========= MISE A JOUR ======== [2530]
=========
390 GOSUB 770                       [931]
400 N=N+1:D(N)=N:QD=QD+1:T=QU+QJ:N= [1607]
QD
410 CLS:CLS#4:LOCATE#4,4,3:PRINT#4, [3119]
"DISQUE NUMERO ";N
420 LOCATE#4,4,5:PRINT#4,"QUELLE FA [2443]
CE ? (A ou B)"
430 CALL &BB06                      [393]
440 IF INKEY(69)<>-1 THEN F$="A":GO [3106]
TO 470
450 IF INKEY(54)<>-1 THEN F$="B":GO [2027]
TO 470
460 GOTO 430                        [462]
470 LOCATE#4,4,5:PRINT#4,"          [3652]
FACE  ":LOCATE#4,19,5:PRINT#4,F$;"
  "
480 CLS#5:PRINT#5:PRINT#5           [1257]
490 PRINT#5,"  [ U ] - UTILITAIRE": [2224]
PRINT#5
500 PRINT#5,"  [ J ] - JEU"         [967]
510 CALL &BB06                      [393]
520 IF INKEY(42)<>-1 THEN 550       [1042]
530 IF INKEY(45)<>-1 THEN 610       [689]
540 GOTO 510                        [407]
550 U=QU+1:FU$(U)=F$                [1344]
560 CLS#5:PRINT#5:PRINT#5,TAB(8)"-U [3213]
TILITAIRE-":PRINT#5
570 INPUT#5," TITRE : ",UTIL$(U)    [2299]
580 IF LEN(UTIL$(U))>8 THEN CLS#5:P [7590]
RINT#5:PRINT#5," * TITRE TROP LONG
*":PRINT CHR$(7):FOR I=1 TO 500:NEX
T:GOTO 560
590 T=T+1:T$(T)=UTIL$(U):QU=QU+1:QU [2714]
R=QUR+1:DU(U)=N:NT(N)=NT(N)+1
600 GOSUB 3180:GOTO 670             [1161]
610 J=QJ+1:FJ$(J)=F$                [877]
620 CLS#5:PRINT#5:PRINT#5,TAB(12)"- [2985]
JEU-":PRINT#5
630 INPUT#5," TITRE : ",JEU$(J)     [1820]
640 IF LEN(JEU$(J))>8 THEN CLS#5:PR [9230]
INT#5:PRINT#5," * TITRE TROP LONG *
":PRINT CHR$(7):FOR I=1 TO 500:NEXT
:GOTO 620
650 T=T+1:T$(T)=JEU$(J):QJ=QJ+1:QJR [2390]
=QJR+1:DJ(J)=N:NT(N)=NT(N)+1
660 GOSUB 3180                      [1148]
670 CLS#6:LOCATE#6,4,3:PRINT#6,"[ 1 [3800]
 ] - AUTRE TITRE"
680 LOCATE#6,4,6:PRINT#6,"[ 2 ] - D [2025]
ISQUE SUIVANT"
690 LOCATE#6,4,9:PRINT#6,"[ 3 ] - S [983]
AUVEGARDE"
700 LOCATE#6,4,12:PRINT#6,"[ 4 ] -  [2722]
RETOUR MENU"
710 CALL &BB06                      [393]
720 IF INKEY(13)<>-1 THEN CLS#5:GOT [1334]
O 420
730 IF INKEY(14)<>-1 THEN CLS#5:GOT [1995]
O 400
740 IF INKEY(5)<>-1 THEN 3210       [948]
750 IF INKEY(20)<>-1 THEN 240       [1192]
760 GOTO 710                        [431]
770 CLS#2                           [372]
780 LOCATE#2,14,4:PRINT#2,"VOULEZ V [3038]
OUS :":PRINT#2
790 LOCATE#2,4,7:PRINT#2," 1 - COMP [2767]
LETER LE DISQUE No ";QD
800 LOCATE#2,4,11:PRINT#2," 2 - CRE [2665]
ER UN NOUVEAU DISQUE"
810 CALL &BB06                      [393]
820 IF INKEY(13)<>-1 THEN N=QD:D(N) [2755]
=N:T=QU+QJ:GOTO 410
830 IF INKEY(14)<>-1 THEN RETURN    [2098]
840 '========= RECHERCHE PAR TITRE  [2969]
=========
850 CLS:CLS#5                       [232]
860 LOCATE#5,6,2:PRINT#5,"* RECHERC [2027]
HE *"
870 LOCATE#5,2,4:PRINT#5,"[ 1 ] - U [2079]
```



```
TILITAIRE"
880 LOCATE#5,2,6:PRINT#5,"[ 2 ] - J [1864]
EU"
890 CALL &BB06                      [393]
900 IF INKEY(13)<>-1 THEN 930       [745]
910 IF INKEY(14)<>-1 THEN 1060      [1169]
920 GOTO 890                        [546]
930 CLS#5:LOCATE#5,5,3:PRINT#5,"QUE [3256]
L TITRE ?"
940 LOCATE#5,7,5:INPUT#5,"- ",R$    [1351]
950 FOR I=1 TO QU                   [470]
960 IF UTIL$(I)=R$ THEN 990         [1264]
970 NEXT                            [350]
980 GOTO 1260                       [351]
990 CLS#6:LOCATE#6,5,3:PRINT#6,UTIL [2307]
$(I)
1000 LOCATE#6,5,5:PRINT#6,"DISQUE N [2098]
UMERO :";DU(I)
1010 LOCATE#6,5,7:PRINT#6,"         [2647]
 FACE : ";FU$(I)
1020 LOCATE#6,5,11:PRINT#6,"* INSER [2250]
EZ CE DISQUE *"
1030 LOCATE#6,5,12:PRINT#6,"*  POUR [1887]
  LANCEMENT  *"
1040 GOSUB 1190                     [909]
1050 GOTO 3410                      [503]
1060 CLS#5:LOCATE#5,5,3:PRINT#5,"QU [3256]
EL TITRE ?"
1070 LOCATE#5,7,5:INPUT#5,"- ",R$   [1351]
1080 FOR I=1 TO QJ                  [521]
1090 IF JEU$(I)=R$ THEN 1120        [1441]
1100 NEXT                           [350]
1110 GOTO 1260                      [351]
1120 CLS#6:LOCATE#6,5,3:PRINT#6,JEU [1803]
$(I)
1130 LOCATE#6,5,5:PRINT#6,"DISQUE N [2510]
UMERO :";DJ(I)
1140 LOCATE#6,5,7:PRINT#6,"         [2600]
 FACE : ";FJ$(I)
1150 LOCATE#6,5,11:PRINT#6,"* INSER [2250]
EZ CE DISQUE *"
1160 LOCATE#6,5,12:PRINT#6,"*  POUR [1887]
  LANCEMENT  *"
1170 GOSUB 1190                     [909]
1180 GOTO 3410                      [503]
1190 CLS#4:PRINT#4:PRINT#4          [1232]
1200 PRINT#4," [ 1 ] - LANCEMENT ": [2120]
PRINT#4
1210 PRINT#4," [ 2 ] - RETOUR MENU" [1331]
1220 CALL &BB18                     [389]
1230 IF INKEY(13)<>-1 THEN RETURN   [1140]
1240 IF INKEY(14)<>-1 THEN 240      [1130]
1250 GOTO 1220                      [359]
1260 CLS#6:LOCATE#6,8,3             [1294]
1270 PRINT#6,"ERREUR DE TITRE"      [2328]
1280 LOCATE#6,15,6:PRINT#6,"OU"     [1779]
1290 LOCATE#6,8,9:PRINT#6,"PAS AU F [2272]
ICHIER"
1300 LOCATE#6,5,13:PRINT#6,"[ PRESS [2589]
EZ UNE TOUCHE ]"
1310 CALL &BB06                     [393]
1320 GOTO 240                       [421]
1330 '========= CATALOGUE DISQUE == [2954]
==========
1340 CLS:CLS#4:PT=0:LOCATE#4,3,4    [1388]
1350 NO=N:INPUT#4,"NUMERO DU DISQUE [2692]
 : ",N
1360 CLS:CLS#6:LOCATE#6,7,2         [708]
1370 PRINT#6,"DISQUE NUMERO ";N:PRI [635]
NT#6
1380 IF N=1 THEN FOR I=1 TO NT(N):P [2930]
RINT#6,"  ";T$(I):NEXT:GOTO 1440
1390 FOR I=1 TO N-1                 [452]
1400 PT=PT+NT(I):NEXT               [1178]
1410 FOR I=PT+1 TO PT+NT(N)         [1376]
1420 PRINT#6,"  ";T$(I)             [964]
1430 NEXT                           [350]
1440 N=NO:CLS#5:LOCATE#5,5,3        [1567]
1450 PRINT#5,"[ 1 ] - AUTRE DISQUE" [2976]
1460 LOCATE#5,5,5                   [456]
1470 PRINT#5,"[ 2 ] - RETOUR MENU"  [2860]
1480 CALL &BB18                     [389]
1490 IF INKEY(13)<>-1 THEN 1330     [757]
1500 IF INKEY(14)<>-1 THEN 250      [1072]
1510 GOTO 1480                      [307]
1520 '========= LISTE LOGICIELS === [1746]
==========
1530 CLS:CLS#5                      [232]
1540 LOCATE#5,4,3:PRINT#5,"[ 1 ] -  [3122]
UTILITAIRES"
1550 LOCATE#5,4,5:PRINT#5,"[ 2 ] -  [1799]
JEUX"
1560 CALL &BB18                     [389]
1570 IF INKEY(13)<>-1 THEN 1600     [791]
1580 IF INKEY(14)<>-1 THEN 1640     [1276]
1590 GOTO 1560                      [387]
1600 GOSUB 2010                     [817]
1610 FOR I=1 TO QJ:L$(I)=" ":NEXT   [1729]
1620 FOR I=1 TO QU:L$(I)=UTIL$(I):N [1399]
EXT:N=QU
1630 GOSUB 1670                     [821]
1640 GOSUB 2010                     [817]
1650 FOR I=1 TO QU:L$(I)=" ":NEXT   [1664]
1660 FOR I=1 TO QJ:L$(I)=JEU$(I):NE [2636]
XT:N=QJ
1670 GOSUB 1860                     [855]
1680 Z=1                            [342]
1690 X=2:Y=2:J=1                    [892]
1700 FOR I=1 TO 90                  [555]
1710 LOCATE#3,X,Y:PRINT#3,L$(Z)     [994]
1720 Y=Y+1:Z=Z+1:J=J+1              [2336]
1730 IF J=19 THEN J=1:X=X+11:Y=2    [2324]
1740 NEXT I                         [375]
1750 LOCATE#3,57,10:PRINT#3,"[ ESPA [1815]
```

```
CE ] - SUITE"
1760 LOCATE#3,57,12:PRINT#3,"[ 1 ]  [883]
- AUTRE LISTE"
1770 LOCATE#3,57,14:PRINT#3,"[ 2 ]  [2316]
- RETOUR MENU"
1780 CALL &BB06                      [393]
1790 IF INKEY(47)<>-1 THEN 1830      [1451]
1800 IF INKEY(13)<>-1 THEN 1840      [964]
1810 IF INKEY(14)<>-1 THEN 1850      [1202]
1820 GOTO 1780                       [343]
1830 IF Z<N THEN 1690 ELSE LOCATE#3 [4319]
,57,17:PRINT#3," * FIN DE LISTE *":
PRINT CHR$(7):GOTO 1760
1840 GOTO 1520                       [395]
1850 GOTO 240                        [421]
1860 S=1:O(1)=1:U(1)=N               [742]
1870 L=O(S):R=U(S):S=S-1             [412]
1880 I=L:J=R:H$=L$((L+R)/2)          [1035]
1890 WHILE L$(I)<H$ AND I<R:I=I+1:W [3208]
END
1900 WHILE L$(J)>H$ AND J>L:J=J-1:W [2512]
END
1910 IF I<=J THEN L$=L$(I):L$(I)=L$ [3263]
(J):L$(J)=L$:I=I+1:J=J-1
1920 IF I<=J THEN 1890               [1191]
1930 IF R-I<=J-1 THEN 1960           [342]
1940 IF L<J THEN S=S+1:O(S)=L:U(S)= [1614]
J
1950 L=I:GOTO 1980                   [290]
1960 IF I<R THEN S=S+1:O(S)=I:U(S)= [2713]
R
1970 R=J                             [135]
1980 IF R>L THEN 1880                [444]
1990 IF S>0 THEN 1870                [331]
2000 RETURN                          [555]
2010 CLS#3:FOR I=84 TO 420 STEP 84  [1623]
2020 ORIGIN I,0:DRAW 0,320:NEXT      [1284]
2030 RETURN                          [555]
2040 '========= MODIFICATION ====== [2350]
==========
2050 CLS:CLS#4                       [229]
2060 LOCATE#4,2,4:INPUT#4,"NUMERO D [3718]
U DISQUE A MODIFIER: ",NM
2070 GOSUB 2810                      [849]
2080 CLS#4:LOCATE#4,3,2:PRINT#4,"[  [2907]
C ] - CHANGER UN TITRE"
2090 LOCATE#4,3,4:PRINT#4,"[ A ] -  [1672]
AJOUTER UN TITRE"
2100 LOCATE#4,3,6:PRINT#4,"[ S ] -  [3252]
SUPPRIMER UN TITRE"
2110 CALL &BB06                      [393]
2120 IF INKEY(62)<>-1 THEN 2160      [823]
2130 IF INKEY(69)<>-1 THEN 2290      [1483]
2140 IF INKEY(60)<>-1 THEN 2660      [1184]
2150 GOTO 2110                       [357]
2160 '.....CHANGER                   [789]
2170 CLS#5:PRINT#5                   [728]
2180 INPUT#5," No DU TITRE A CHANGE [2530]
R: ",T
2190 PRINT#5:PRINT#5," NOUVEAU TITR [2462]
E :"
2200 PRINT#5:INPUT#5," - ",NT$       [1473]
2210 IF LEN(NT$)>8 THEN PRINT CHR$( [3189]
7):GOTO 2200
2220 FOR I=1 TO QU:IF T$(T)=UTIL$(I [4114]
) THEN UTIL$(I)=NT$:GOTO 2260
2230 NEXT                            [350]
2240 FOR I=1 TO QJ:IF T$(T)=JEU$(I) [1767]
 THEN JEU$(I)=NT$
2250 NEXT                            [350]
2260 T$(T)=NT$                       [609]
2270 GOSUB 2810                      [849]
2280 GOSUB 2910                      [901]
2290 '.....AJOUTER                   [838]
2300 CLS#5                           [385]
2310 LOCATE#5,3,2:PRINT#5,"QUELLE F [2124]
ACE (A ou B) ?"
2320 CALL &BB06                      [393]
2330 IF INKEY(69)<>-1 THEN F$="A":G [3128]
OTO 2360
2340 IF INKEY(54)<>-1 THEN F$="B":G [2218]
OTO 2360
2350 GOTO 2320                       [347]
2360 CLS#5:LOCATE#5,3,3:PRINT#5,"[  [4080]
U ] - UTILITAIRE"
2370 LOCATE#5,3,5:PRINT#5,"[ J ] -  [2166]
JEU"
2380 CALL &BB06                      [393]
2390 IF INKEY(42)<>-1 THEN 2420      [1021]
2400 IF INKEY(45)<>-1 THEN 2540      [763]
2410 GOTO 2380                       [399]
2420 CLS#5:PRINT#5                   [728]
2430 PRINT#5," FACE ";F$,"- UTILITA [1969]
IRE -"
2440 QU=QU+1:FU$(QU)=F$:DU(QU)=NM    [2435]
2450 PRINT#5:INPUT#5," TITRE : ",UT [2008]
IL$(QU)
2460 IF LEN(UTIL$(QU))>8 THEN PRINT [3219]
 CHR$(7):GOTO 2450
2470 GOSUB 3180                      [1148]
2480 FOR I=(QU+QJ) TO P STEP -1      [909]
2490 T$(I)=T$(I-1):NEXT              [1405]
2500 T$(P)=UTIL$(QU)                 [1020]
2510 NT(NM)=NT(NM)+1                 [1097]
2520 GOSUB 2810                      [849]
2530 GOSUB 2910                      [901]
2540 CLS#5:PRINT#5                   [728]
2550 PRINT#5," FACE ";F$,"- JEU -"   [1462]
2560 QJ=QJ+1:FJ$(QJ)=F$:DJ(QJ)=NM    [1708]
2570 PRINT#5:INPUT#5," TITRE : ",JE [2029]
U$(QJ)
2580 IF LEN(JEU$(QJ))>8 THEN PRINT  [1637]
CHR$(7):GOTO 2570
2590 GOSUB 3180                      [1148]
```



```
2600 FOR I=(QU+QJ) TO P STEP -1        [909]
2610 T$(I)=T$(I-1):NEXT               [1405]
2620 T$(P)=JEU$(QJ)                   [905]
2630 NT(NM)=NT(NM)+1                  [1097]
2640 GOSUB 2810                       [849]
2650 GOSUB 2910                       [901]
2660 '.....SUPPRIMER                  [1051]
2670 CLS#5:LOCATE#5,2,4               [1404]
2680 INPUT#5," No DU TITRE A SUPPRI  [2333]
MER: ",T
2690 FOR I=1 TO QU                    [470]
2700 IF T$(T)=UTIL$(I) THEN FOR J=I  [4677]
 TO QU+1:UTIL$(J)=UTIL$(J+1):NEXT J
:QU=QU-1:GOTO 2750
2710 NEXT I                           [375]
2720 FOR I=1 TO QJ                    [521]
2730 IF T$(T)=JEU$(I) THEN FOR J=I   [5043]
TO QJ+1:JEU$(J)=JEU$(J+1):NEXT J
2740 NEXT I:QJ=QJ-1                   [428]
2750 FOR I=T TO (QU+QJ)               [1274]
2760 T$(I)=T$(I+1):NEXT               [1828]
2770 NT(NM)=NT(NM)-1                  [1317]
2780 GOSUB 3180                       [1148]
2790 GOSUB 2810                       [849]
2800 GOSUB 2910                       [901]
2810 CLS#6:PT=0:LOCATE#6,7,2          [1646]
2820 PRINT#6,"DISQUE NUMERO ";NM:PR  [695]
INT#6
2830 IF NM=1 THEN FOR I=1 TO NT(NM)  [4645]
:PRINT#6,"  ";I;"- ";T$(I):NEXT:P=I
:RETURN
2840 FOR I=1 TO NM-1                  [637]
2850 PT=PT+NT(I):NEXT                 [1178]
2860 FOR I=PT+1 TO PT+NT(NM)          [1779]
2870 PRINT#6,"  ";I;"- ";T$(I)        [1647]
2880 NEXT                             [350]
2890 P=I                              [108]
2900 RETURN                           [555]
2910 CLS#4:CLS#5                      [795]
2920 LOCATE#4,5,2:PRINT#4,"[ 1 ] -   [3531]
AUTRE MODIFICATION"
2930 LOCATE#4,5,4:PRINT#4,"[ 2 ] -   [2844]
SAUVEGARDE >> MENU"
2940 LOCATE#4,5,6:PRINT#4,"[ 3 ] -   [2232]
RETOUR MENU"
2950 CALL &BB06                       [393]
2960 IF INKEY(13)<>-1 THEN 2040       [575]
2970 IF INKEY(14)<>-1 THEN 3210       [1187]
2980 IF INKEY(5)<>-1 THEN 240         [883]
2990 GOTO 2950                        [381]
3000 '========= LECTURE FICHIER ===  [2167]
==========
3010 OPENIN "RD.DAT"                  [585]
3020 INPUT#9,QD:INPUT#9,QU:INPUT#9,  [2605]
QJ
3040 Y=0:X=1                          [575]
3050 FOR I=1 TO QD                    [487]
3060 INPUT#9,D(I):INPUT#9,NT(D(I))    [1578]
3070 FOR J=X TO NT(D(I))+Y            [1545]
3080 INPUT#9,T$(J):NEXT J             [712]
3090 X=X+NT(D(I)):Y=Y+NT(D(I))        [2637]
3100 NEXT I                           [375]
3110 FOR I=1 TO QU                    [470]
3120 INPUT#9,UTIL$(I):INPUT#9,DU(I)  [3365]
:INPUT#9,FU$(I)
3130 NEXT I                           [375]
3140 FOR I=1 TO QJ                    [521]
3150 INPUT#9,JEU$(I):INPUT#9,DJ(I):  [2818]
INPUT#9,FJ$(I)
3160 NEXT I                           [375]
3170 CLOSEIN                          [752]
3180 CLS#7:PRINT#7:PRINT#7,QD;" DIS  [5368]
QUES":PRINT#7,QU;" UTILITAIRES":PRI
NT#7,QJ;" JEUX"
3190 LOCATE#1,3,3:PRINT#1,FRE(0)      [1338]
3200 RETURN                           [555]
3210 '========= ECRITURE FICHIER ==  [2945]
==========
3220 CLS                              [91]
3230 OPENOUT "RD.DAT"                 [899]
3240 PRINT#9,QD:PRINT#9,QU:PRINT#9,  [3365]
QJ
3260 Y=0:X=1                          [575]
3270 FOR I=1 TO QD                    [487]
3280 PRINT#9,D(I):PRINT#9,NT(D(I))    [1995]
3290 FOR J=X TO NT(D(I))+Y            [1545]
3300 PRINT#9,T$(J):NEXT J             [1693]
3310 X=X+NT(D(I)):Y=Y+NT(D(I))        [2637]
3320 NEXT I                           [375]
3330 FOR I=1 TO QU                    [470]
3340 PRINT#9,UTIL$(I):PRINT#9,DU(I)  [3705]
:PRINT#9,FU$(I)
3350 NEXT I                           [375]
3360 FOR I=1 TO QJ                    [521]
3370 PRINT#9,JEU$(I):PRINT#9,DJ(I):  [2731]
PRINT#9,FJ$(I)
3380 NEXT I                           [375]
3390 CLOSEOUT                         [902]
3400 GOTO 240                         [421]
3410 '========= LANCEMENT PROGRAMME  [3310]
 =========
3420 MODE 1:INK 0,1:INK 1,24:PAPER   [3306]
0:PEN 1:BORDER 1
3430 ERASE UTIL$,JEU$,D,NT,FU$,FJ$,  [1709]
T$,DU,DJ,L$,O,U
3440 LOCATE 2,2:PRINT"METTEZ LE DIS  [3524]
QUE DANS LE LECTEUR ...":PRINT
3450 LOCATE 2,5:PRINT"ET APPUYEZ SU  [1884]
R [ ESPACE ]."
3460 CALL &BB06                       [393]
3470 IF INKEY(47)<>-1 THEN RUN R$     [1704]
3480 GOTO 3460                        [469]
3490 '========= FIN ... ouf ! =====  [2286]
==========
```

HEUREDUC

Heureduc est un petit jeu éducatif permettant aux tout-petits de faire leurs premiers pas dans le difficile apprentissage de l'heure. L'ordinateur affiche une heure en chiffre et l'enfant doit faire tourner les aiguilles de la montre pour les positionner sur la bonne heure. Apprentissage et exercices attrayants. Une bonne manière d'apprendre l'heure... Mode d'emploi complet dans le programme.

Pierre Galicher

```
10 '******************************** [1460]
****
20 '***                             [51]
 ***
30 '***          HEUREDUC           [713]
 ***
40 '***                             [51]
 ***
50 '***       Pierre GALICHER       [951]
 ***
60 '*** Oct.                   1986 [352]
 ***
70 '***   pour mon fils  RAPHAEL    [1419]
 ***
80 '******************************** [1460]
****
90 '                          GRAPHI [514]
QUES
100 ON ERROR GOTO 1510              [1517]
110 SYMBOL AFTER 145                [1459]
120 SYMBOL 145,0,28,126,30,62,28,8, [2013]
28
130 SYMBOL 146,158,127,29,29,60,38, [2016]
98,6
140 SYMBOL 147,28,28,28,28,12,12,12 [1729]
,28
150 SYMBOL 149,126,24,60,126,126,12 [2497]
6,255,24
160 SYMBOL 150,0,0,0,0,0,0,3,3      [1428]

170 SYMBOL 151,0,56,126,120,124,56, [1981]
16,56
180 SYMBOL 152,121,254,184,184,60,1 [2275]
00,70,96
190 SYMBOL 153,56,56,56,56,48,48,48 [1979]
,56
200 '******************************* [1391]
****
210 '                     INITIALISA [1184]
TION
220 MODE 1:SPEED INK 15,15:INK 0,0: [5520]
INK 1,17:INK 2,26:INK 3,6:PAPER 1:P
EN 0:BORDER 2
230 DIM HS(12),MS(12),A(12),b(12),S [1635]
ON(16),A$(12),B$(12),C$(12)
240 WINDOW#2,19,40,1,25:PAPER#2,1:C [6459]
LS#2:WINDOW#1,3,16,21,23:WINDOW#3,1
,18,1,15:LOCATE 19,13:PRINT STRING$
(22,126)
250 G$=CHR$(145)+CHR$(8)+CHR$(10)+C [12798]
HR$(147)+" ":G1$=CHR$(145)+CHR$(8)+
CHR$(10)+CHR$(146)+" ":G2$=CHR$(151
)+CHR$(8)+CHR$(10)+CHR$(152)+" ":G3
$=CHR$(151)+CHR$(8)+CHR$(10)+CHR$(1
53)+" ":G4$=" "+CHR$(8)+CHR$(10)+"
"
260 SON(1)=95:SON(2)=71:SON(3)=106: [13288]
SON(4)=80:SON(5)=119:SON(6)=95:SON(
7)=71:SON(8)=106:SON(9)=80:SON(10)=
119:SON(11)=95:SON(12)=119:SON(13)=
80:SON(14)=106:SON(15)=71:SON(16)=9
5:He=12:ME=12
270 '******************************* [1391]
****
280 '       PRESENTATION & INSTRUC [1466]
TION
290 A$(1)="    H E U R E D U C":A$( [15213]
2)="   est un petit jeu":A$(3)=" ed
ucatif ,permettant":A$(4)="de faire
 les premiers":A$(5)=" pas d'appren
tissage":A$(6)=" de l'heure .":A$(7
)=" L'AIDE:":A$(8)=" pour l'obtenir
 comme"
300 A$(9)=" pour la suprimer il":A$ [17671]
(10)=" suffit d'appuyer sur":A$(11)
=" [ A ].":A$(12)=" TAPEZ SUR UNE T
OUCHE":B$(1)=" Cette aide ecrit":B$
(2)=" tout simplement en":B$(3)=" e
n chiffres l'heure":B$(4)=" que rep
resente les"
310 B$(5)=" aiguilles que vous":B$( [16665]
6)=" faites bouger":B$(7)=" Pour ch
anger les":B$(8)=" HEURES tapez sur
":B$(9)=" [ H ]":B$(10)=" Pour chan
```



```
ger les":B$(11)=" MINUTES tapez sur
":B$(12)=" [ M ]":C$(1)=" Pour conf
irmer":C$(2)=" votre proposition"
320 C$(2)=" votre proposition":C$(3 [17332]
)=" il suffit de taper":C$(4)=" XEN
TERX.  Si tout est":C$(5)=" faux: 0
 cloche.":C$(6)=" Si vous avez, soi
t":C$(7)=" les HEURES, soit":C$(8)=
" les MINUTES justes":C$(9)=" 1 clo
che.Si tout est"
330 C$(10)=" bon 2 cloches.Sur un": [7096]
C$(11)="maximum de 10 Cloches":C$(1
2)="   BON  COURAGE !!!"
340 GOSUB 700:GOSUB 740:GOSUB 900:P [12209]
EN 1:LOCATE 2,19:PRINT"H E U R E D
U C":LOCATE 4,22:PEN 3:PRINT"realis
e par":LOCATE 2,24:PEN 2:PRINT"GALI
CHER PIERRE":FOR I=2 TO 17 STEP 2:L
OCATE I,16:PRINT CHR$(149):NEXT
350 FOR HE=1 TO 12:GOSUB 1390:IF HE [5186]
=1 OR HE=7 OR HE=11 THEN PEN#2,2 EL
SE PEN#2,3:IF HE=12 THEN PEN#2,0
360 GOSUB 740:SOUND 1,1,1,15,1,1,31 [10336]
:PRINT#2:PRINT#2,A$(HE):NEXT HE:FOR
 I=1 TO 2500:NEXT:GOSUB 1440:CALL &
BB16:CLS#2:PAPER 1:PEN 0:LOCATE 19,
13:PRINT STRING$(22,126)
370 FOR ME=1 TO 12:GOSUB 1390:IF ME [3276]
=9 OR ME=12 THEN PEN#2,2 ELSE PEN#2
,3
380 GOSUB 900:SOUND 1,1,1,15,1,1,31 [10704]
:PRINT#2:PRINT#2,B$(ME):NEXT ME:FOR
 I=1 TO 2500:NEXT:GOSUB 1440:LOCATE
 33,24:PRINT"TAPEZ":LOCATE 30,25:PR
INT"une touche":CALL &BB16:CLS#2
390 FOR HE=1 TO 12:GOSUB 1390:IF HE [3362]
=12 THEN PEN#2,2 ELSE PEN#2,3
400 GOSUB 740:SOUND 1,1,1,15,1,1,31 [9143]
:PRINT#2:PRINT#2,C$(HE):NEXT HE:FOR
 I=1 TO 2500:NEXT:GOSUB 1440:LOCATE
 22,25:PRINT"TAPEZ une touche":CALL
 &BB16:GOSUB 1440
410 '****************************** [1391]
****
420 '               MISE EN PAGE &  [972]
MENU
430 PAPER 0:CLS:WINDOW#2,19,40,17,2 [4416]
5:CLS#2:PAPER#1,1:CLS#1:PEN#1,0
440 PRINT CHR$(22)+CHR$(1);:PEN 2:L [12482]
OCATE 2,20:PRINT STRING$(15,238):LO
CATE 2,24:PRINT STRING$(15,238):FOR
 I=20 TO 24:LOCATE 2,I:PRINT CHR$(2
38):LOCATE 17,I:PRINT CHR$(238):NEX
T:PEN 3:LOCATE 2,20:PRINT STRING$(1
5,144)
450 LOCATE 2,24:PRINT STRING$(15,14 [6503]
4):FOR I=20 TO 24:LOCATE 2,I:PRINT
CHR$(144):LOCATE 17,I:PRINT CHR$(14
4):NEXT:PRINT CHR$(22)+CHR$(0);
460 PEN 3:PAPER 1:LOCATE 20,24:PRIN [9427]
T"ENTER";:PEN 0:PRINT" pour confirm
er":PEN 3:LOCATE 20,20:PRINT"H";:PE
N 0:PRINT" change les HEURES":PEN 3
470 LOCATE 20,22:PRINT"M";:PEN 0:PR [9846]
INT" change les MINUTES":PEN 3:LOCA
TE 20,18:PRINT"A";:PEN 0:LOCATE 22,
18:PRINT"pour avoir l'AIDE"
480 '****************************** [1391]
****
490 '                               [191]
 JEU
500 He=12:ME=12:GOSUB 700:GOSUB 900 [7625]
:GOSUB 740:PEN 1:LOCATE 19,11:PRINT
 p;"cloches sur";T:FOR D=20 TO 20+(
P-1)*2 STEP 2:PEN 2:LOCATE D,13:PRI
NT CHR$(149):NEXT
510 RESTORE 1070:FOR H=1 TO 12:READ [6370]
 HS(H):NEXT:RESTORE 1080:FOR M=1 TO
 12:READ MS(M):NEXT:H=INT(RND*12)+1
:M=INT(RND*12)+1
520 PEN 1:PAPER 0:LOCATE 2,18:PRINT [4904]
"Je vous propose:"
530 LOCATE#1,2,2:PRINT#1,HS(H);"h " [10724]
:LOCATE#1,8,2:PRINT#1,MS(M);"m ";:T
=T+2:IF T=2 THEN QW=20 ELSE IF T=4
THEN QW=23 ELSE IF T=6 THEN QW=26 E
LSE IF T=8 THEN QW=29 ELSE IF T=10
THEN QW=32
540 GOSUB 1480                      [819]
550 CH$=INKEY$:IF CH$="" THEN 550 E [5738]
LSE PEN 1:IF INKEY(18)=0 THEN 630
560 IF INKEY(69)=0 THEN PAPER 1:PEN [10936]
 0:IF AIDE=0 THEN AIDE=1:LOCATE 22,
18:PRINT"suprime l'AIDE   ":GOTO 61
0 ELSE IF AIDE=1 THEN AIDE=0:LOCATE
 22,18:PRINT"pour avoir l'AIDE":GOT
O 610
570 IF INKEY(44)=0 THEN HE=HE+1:SOU [2866]
ND 1,1,1,15,1,1,31:IF HE>12 THEN HE
=1
580 IF INKEY(38)=0 THEN ME=ME+1:SOU [3598]
ND 1,1,1,15,1,1,31:IF ME>12 THEN ME
=1
590 RESTORE 1070:FOR I=1 TO 12:READ [4749]
 A(I):NEXT:RESTORE 1080:FOR I=1 TO
12:READ B(I):NEXT
600 GOSUB 900:GOSUB 740             [2092]
610 PAPER 0:IF AIDE=1 THEN PEN 2:LO [7552]
CATE 3,16:PRINT A(HE);" h ";B(ME)"
m    "; ELSE LOCATE 1,16:PRINT CHR$(
18)
620 GOTO 550                        [431]
630 FOR Q=39 TO QW STEP -1:PEN 1:LO [4373]
CATE Q,8:SOUND 1,900,2,10,1,1,31
```

PALACE SOFTWARE

OU LE CHAUDRON MAGIQUE "MADE IN ENGLAND"

Le mois dernier, nous vous présentions un "gros" éditeur anglais, US Gold bien connu pour le nombre impressionnant des jeux qu'il produit, dont les fameux "They Sold a Million". Aujourd'hui, nous vous introduisons au sein d'une équipe très différente : aussi petite que l'autre est grande, avec une production aussi confidentielle que celle des gens de Birmingham est énorme. Oui, mais quelle production !!! Avec le seul Cauldron I vendu à plus de quatre-vingt mille exemplaires dans toute l'Europe, Palace Software est l'une des maisons d'édition de jeux sur ordinateur les plus "successfull" de toute la Grande-Bretagne, les plus connues et plébiscitées par tout le public.

Une entreprise de petite taille, une structure hyper légère, des collaborateurs très motivés : tout cela explique le succès incontestable de Palace Software, sa réussite là où beaucoup d'autres ne sont déjà plus que des souvenirs. Et tout cela, c'est l'œuvre et la détermination d'un homme : Peter Stone "The big Chief" ("Le grand Chef" en français dans le texte !).
Mais peut-être pour vous faire comprendre les méthodes actuelles de travail de Peter vaut-il mieux vous retracer l'historique rapide de la société mère de "la citrouille". (Que ceux qui n'ont pas compris ce clin d'œil aillent tout de suite acheter Cauldron !)

Les disques, les films et... Evil Dead

Au commencement étaient les disques "Virgins". Entreprise énorme s'occupant notamment de Genesis et Simple Minds.
Peter Stone fait partie des quelques dirigeants qui quittent un jour la société pour aller fonder le groupe "Palace Films". Ils produisent des films, bien entendu — Absolute Beginners pour citer le plus connu de ce côté-ci de la Manche — et s'occupent de vente et location de films vidéo. Là, Peter est rejoint pr les deux autres "têtes" de la structure actuelle : Matthew Tims, le directeur général et Richard Leinfellner, le responsable de la production.
A eux trois, ils sentent vite tourner le marché en faveur des ordinateurs de jeux : en 1982, Palace Software, filiale des films Palace, voit le jour. Le premier jeu sera "Evil Dead". Sur cette toute jeune société, Peter concentre immédiatement le bilan de ses années passées à travailler dans de grands groupes et ses espérances de réussite à la fois financière et sociale (quant à la qualité des rapports de travail). Le résultat est somme toute assez étonnant.

Un combat à l'épée en plein Londres

Et quand je dis étonnant, je pèse vraiment mes mots ; connaissez-vous beaucoup de maisons d'édition qui réussissent en trois ans à ne réaliser "que" trois jeux, dont deux best-sellers parmi les best-sellers, réels points de référence en ce qui concerne les jeux d'aventure ? (A tel point que Palace faisait encore partie des primés lors de la remise 86 des Tilts d'Or). Et qui en plus réussissent à en vivre !
Quand je vous aurais dit par ailleurs que la plupart des programmeurs ont autour de vingt ans, que le plus vieux — à son grand désarroi — ne va pas tarder à effleurer la trentaine et qu'il continue à se battre à l'épée avec ses cadets, vous aurez saisi, je l'espère les raisons de mon étonnement !!!
Mais, ceci dit, je viens de me moquer de Steve Brown et ça n'est pas bien du tout : on ne se moque pas du père, scénariste et dessinateur de Cauldron, en train qui plus est d'étudier les mouvements des combats à l'épée avec son "pote" Gary Carr, pour peaufiner (...vous voudriez bien savoir quoi, hein ? Allez, je vous dis juste : quelque chose en liaison avec l'histoire de l'autre énorme musclé, j'ai nommé Schwarzenegger) ; tout cela sous l'œil attentif du prograameur Stan Schembri.
Attendez un tout petit peu que je vous étonne encore : Palace Software compte actuellement en tout et pour tout douze personnes et le soucis de Peter Stone est le suivant : étudier un moyen de rendre vivable un ensemble de petites unités de travail, chacune motivée par la réalisation d'un ou deux produits ! Eclater encore une si petite struc-

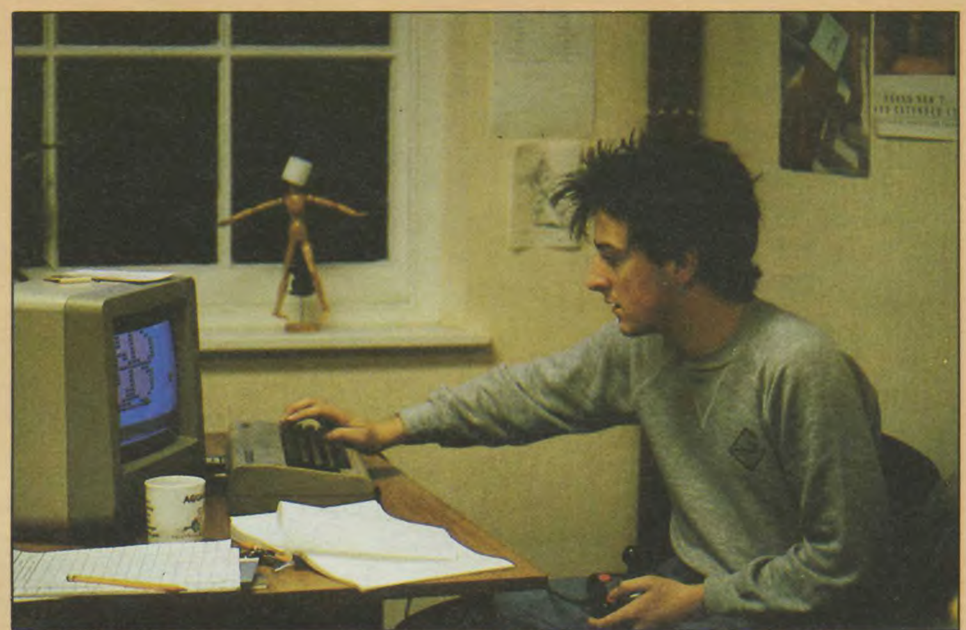


Stan Schembri et le responsable de Binary Vision au travail.



ture ! Conception à laquelle beaucoup de gens sont toujours aujourd'hui refractaires, peut-être faute de savoir déléguer les responsabilités, ou bien encore d'arriver à une organisation suffisante ?
Actuellement Palace Software est donc en cours d'évolution vers ce genre d'organisation : les équipes qui travaillent sur Antiriad et sa suite ne sont pas dans les mêmes locaux que celle de Steve Brown. De plus des nouveaux venus "Binary Vision", auteurs précédemment de Zoids, apportent des idées nouvelles, des méthodes de travail encore nouvelles et un tout prochain jeu...
Le moins que l'on puisse dire pour le moment, c'est que cela marche et plutôt bien (devrais-je vous révéler que les Américains Broderbund viennent d'accepter d'éditer Cauldron aux States pour que vous soyez convaincu ?)
Et l'autre "moins que je puisse dire", c'est que je souhaite que cela continue à marcher longtemps, en changeant au fur et à mesure les habitudes. Pourquoi cette simili profession de foi ? Parce que je pense qu'il est rassurant de voir de vrais amoureux de leur travail réussir à créer ce qu'ils ont mis des mois et des kilos de sueur à mettre au point tout en en vivant correctement. Voilà qui casse certaines logiques un peu trop facilement érigées à l'état d'uniques vérités, du genre : pour gagner de l'argent il faut être gros et accepter tout et n'importe quoi. Donc dans un premier temps, je souhaite longue vie à "L'Armure sacrée d'Antiriad" !

Mireille Massonnet



Gary Carr dessine d'abord sur son C 64 le futur " clône " de Conan le Barbare.



Steve Brown, Stan Schembri (= Cauldron) + Gary Carr (= ... vous le saurez au printemps!)!



La tête de Popeye

Eh ou qu'est-ce que vous voulez que je vous dise ? Dan Mallone, 23 ans et illustrateur, a une tête qui ressemble à celle de Popeye, surtout quand il fait des grimaces ! Ce qui ne l'empêche pas d'être complètement doué et d'avoir mis un an à créer tout seul l'histoire de l'Armure sacrée d'Antiriad. Puis à réaliser les synopsis du jeu et enfin à dessiner les trois versions — Spectrum, Commodore et Amstrad — du jeu. Il a bien voulu m'offrir, rien que pour vous, chers lecteurs, certaines de ses esquisses : conservez-les jalousement, on ne sait jamais, des fois qu'il devienne célèbre... !

```
640 IF Q=38 OR Q=36 OR Q=34 OR Q=32 [5082]
 OR Q=30 OR Q=28 OR Q=26 OR Q=24 OR
 Q=22 OR Q=20 THEN PRINT G$ ELSE PR
INT G1$
650 LOCATE Q+1,8:PRINT" ":FOR W=1 T [6164]
O 200:NEXT W,Q:LOCATE QW,8:PRINT G1
$:GOSUB 1440:LOCATE QW,8:PRINT G$
660 IF A(HE)=HS(H) AND B(ME)=MS(M)  [2667]
THEN 1110
670 IF A(HE)=HS(H) THEN 1140        [1195]
680 IF B(ME)=MS(M) THEN 1170        [1180]
690 GOTO 1200                       [363]
700  ****************************** [1391]
****
710                 DESSIN DE LA PEN [1193]
DULE
720 PAPER#3,0:CLS#3:FOR I=1 TO 48:O [8531]
RIGIN 120,200:PLOT 24+100*COS(I),90
+100*SIN(I),2:SOUND 1,10,1,10:NEXT:
PAPER 0:PEN 3:LOCATE 9,1:PRINT"12":
LOCATE 5,2
730 PRINT"11":LOCATE 14,2:PRINT"1": [16735]
LOCATE 3,4:PRINT"10":LOCATE 16,4:PR
INT"2":LOCATE 2,7:PRINT"9":LOCATE 1
7,7:PRINT"3":LOCATE 3,10:PRINT"8":L
OCATE 16,10:PRINT"4":LOCATE 5,13:PR
INT"7":LOCATE 14,13:PRINT"5":LOCATE
 9,14:PRINT"6":RETURN
740 '****************************** [1391]
****
750 '       DESSIN DES PETITES AIGUI [1201]
LLES
760 MOVE 23,92                      [323]
770 IF HE=1 THEN DRAW 64,131,2:MOVE [2269]
 23,92:DRAW 30,144,0
780 IF HE=2 THEN DRAW 80,113,2:MOVE [2334]
 23,92:DRAW 64,131,0
790 IF HE=3 THEN DRAW 75,87,2:MOVE  [2890]
23,92:DRAW 80,113,0
800 IF HE=4 THEN DRAW 75,65,2:MOVE  [2945]
23,92:DRAW 75,87,0
810 IF HE=5 THEN DRAW 59,39,2:MOVE  [1625]
23,92:DRAW 75,65,0
820 IF HE=6 THEN DRAW 19,40,2:MOVE  [2230]
23,92:DRAW 59,39,0
830 IF HE=7 THEN DRAW -9,56,2:MOVE  [2819]
23,92:DRAW 19,40,0
840 IF HE=8 THEN DRAW -28,70,2:MOVE [2708]
 23,92:DRAW -9,56,0
850 IF HE=9 THEN DRAW -29,97,2:MOVE [2866]
 23,92:DRAW -28,70,0
860 IF HE=10 THEN DRAW -28,123,2:MO [2481]
VE 23,92:DRAW -29,97,0
870 IF HE=11 THEN DRAW -9,140,2:MOV [2310]
E 23,92:DRAW -28,123,0
880 IF HE=12 THEN DRAW 30,144,2:MOV [2685]
E 23,92:DRAW -9,140,0
890 RETURN                          [555]
900 '****************************** [1391]
****
910 '       DESSIN DES GRANDES AIGUI [598]
LLES
920 MOVE 23,92                      [323]
930 IF ME=12 THEN DRAW 23,178,1:MOV [1889]
E 23,92:DRAW -30,165,0
940 IF ME=1 THEN DRAW 80,155,1:MOVE [2259]
 23,92:DRAW 23,178,0
950 IF ME=2 THEN DRAW 100,125,1:MOV [2042]
E 23,92:DRAW 80,155,0
960 IF ME=3 THEN DRAW 109,92,1:MOVE [2516]
 23,92:DRAW 100,125,0
970 IF ME=4 THEN DRAW 100,59,1:MOVE [2214]
 23,92:DRAW 109,92,0
980 IF ME=5 THEN DRAW 75,22,1:MOVE  [3165]
23,92:DRAW 100,59,0
990 IF ME=6 THEN DRAW 23,6,1:MOVE 2 [1761]
3,92:DRAW 75,22,0
1000 IF ME=7 THEN DRAW -30,19,1:MOV [3197]
E 23,92:DRAW 23,6,0
1010 IF ME=8 THEN DRAW -50,54,1:MOV [1599]
E 23,92:DRAW -30,19,0
1020 IF ME=9 THEN DRAW -63,92,1:MOV [3159]
E 23,92:DRAW -50,54,0
1030 IF ME=10 THEN DRAW -50,130,1:M [1529]
OVE 23,92:DRAW -63,92,0
1040 IF ME=11 THEN DRAW -30,165,1:M [4538]
OVE 23,92:DRAW -50,130,0
1050 RETURN                         [555]
1060 '***************************** [1416]
****
1070 DATA 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,1 [1210]
2
1080 DATA  5,10,15,20,25,30,-25, -20 [1782]
,-15,-10,-5,0
1090 DATA 239,30,213,30,190,30,239, [10880]
30,239,30,213,30,190,30,239,30,190,
30,179,30,159,60,190,30,179,30,159,
60,159,30,142,7,159,30,179,15,190,4
0,239,30,159,30,142,7,159,30,179,15
,190,40,239,30,239,50,319,50,239,10
0,239,50,319,50,239,100
1100 DATA 239,60,239,60,268,30,239, [3139]
60,201,60,201,30,213,60,239,30,239,
60,268,30,239,60
1110 '***************************** [1416]
****
1120 '                  REPONSES JU [1061]
STES
1130 RESTORE 1090:FOR son=1 TO 32:R [12571]
EAD a,b:SOUND 1,a,b,10:SOUND 1,1,1,
1,1:NEXT:LOCATE QW,8:PRINT G4$:PEN
2:LOCATE 20,15:PRINT"Heures & Minut
es":LOCATE 25,16:PRINT"BONNES":P=P+
2:GOSUB 1300:GOTO 1260
```



```
1140 '****************************** [1416]
****
1150 '                    HEURES JU [569]
STES
1160 RESTORE 1090:FOR son=1 TO 8:RE [12705]
AD a,b:SOUND 1,a,b,10:SOUND 1,1,1,1
,1:NEXT:GOSUB 1350:LOCATE QW,9:PRIN
T" ":LOCATE 20,15:PRINT"Heures BONN
ES":LOCATE.20,16:PRINT"Mais Minutes
 FAUSSES":P=P+1:GOSUB 1300:GOTO 123
0
1170 '****************************** [1416]
****
1180 '                   MINUTES JU [2195]
STES
1190 RESTORE 1090:FOR son=1 TO 8:RE [12531]
AD a,b:SOUND 1,a,b,10:SOUND 1,1,1,1
,1:NEXT:GOSUB 1350:LOCATE QW,9:PRIN
T" ":LOCATE 20,15:PRINT"Minutes BON
NES":LOCATE 20,16:PRINT"Mais Heures
 FAUSSES":P=P+1:GOSUB 1300:GOTO 123
0
1200 '****************************** [1416]
****
1210 '                 REPONSES FAU [915]
SSES
1220 GOSUB 1350:LOCATE 20,15:PRINT" [10787]
Heures & Minutes":LOCATE 25,16:PRIN
T"FAUSSES":RESTORE 1100:FOR D=1 TO
11:READ a,b:SOUND 1,a,b,10:SOUND 1,
1,1,1,1:NEXT
1230 '****************************** [1416]
****
1240 '                    FIN DE PA [1237]
RTIE
1250 HE=H:ME=M:PEN 2:INK 2,26,13:LO [7045]
CATE 1,16:PRINT"     REPONSE  ":GO
SUB 700:GOSUB 740:GOSUB 900
1260 PEN 1:LOCATE 19,11:PRINT p;"cl [8258]
oches sur";T:FOR D=20 TO 20+(P-1)*2
 STEP 2:PEN 2:LOCATE D,13:PRINT CHR
$(149):NEXT:LOCATE 19,15:PRINT CHR$
(18):LOCATE 19,16:PRINT CHR$(18)
1270 IF T=10 THEN INK 2,26:GOTO 129 [1842]
0
1280 PEN 3:LOCATE 1,18:PRINT" Appuy [8705]
ez sur ENTER":IF INKEY(18)=0 THEN I
NK 2,26:CLS:GOTO 430 ELSE GOSUB 139
0:GOTO 1280
1290 GOSUB 1390:PEN 2:LOCATE 2,18:P [9714]
RINT"UNE AUTRE (O/N)?":IF INKEY(34)
=0 THEN T=0:P=0:CLS:GOTO 410 ELSE I
F INKEY(46)=0 THEN RUN"MENU" ELSE G
OTO 1290
1300 '****************************** [1416]
****
1310 '                RETOUR DU BONH [808]
OMME
1320 FOR Q=QW+1 TO 39:PEN 1:LOCATE  [3468]
Q,8:SOUND 1,900,2,10,1,1,31
1330 IF Q=38 OR Q=36 OR Q=34 OR Q=3 [7490]
2 OR Q=30 OR Q=28 OR Q=26 OR Q=24 O
R Q=22 OR Q=20 THEN PRINT" ";G2$ EL
SE PRINT" ";G3$:IF Q=39 THEN LOCATE
 Q+1,8:PRINT G4$
1340 LOCATE Q,9:PRINT" ":FOR W=1 TO [3144]
 200:NEXT W,Q:RETURN
1350 '****************************** [1416]
****
1360 '                  LA CLOCHE T [995]
OMBE
1370 FOR J=3 TO 8:PEN 2:LOCATE QW,J [11259]
:SOUND 1,J+100,1,15:PRINT CHR$(149)
:LOCATE QW,J-1:PRINT" ":IF (A(HE)=H
S(H) OR B(ME)=MS(M)) AND J=7 THEN L
OCATE QW+1,8:PRINT G$
1380 NEXT J:RETURN                  [844]
1390 '****************************** [1416]
****
1400 '             MUSIQUE DE DEBUT & [1781]
 FIN
1410 U=INT(RND*7)+5:SOUND 1,SON(U), [5083]
160,6,0,1:FOR J=1 TO 5:IF INKEY(18)
=0 THEN RETURN
1420 U=INT(RND*16)+1:SOUND 2,SON(U) [4108]
,16,5,1:IF INKEY(18)=0 THEN RETURN
1430 U=INT(RND*11)+1:SOUND 4,SON(U) [2862]
,32,6,1:NEXT J:RETURN
1440 '****************************** [1416]
****
1450 '               SONNERIE DU RE [1402]
VEIL
1460 FOR S=1 TO 50:IF S<20 THEN SPE [8412]
ED INK 5,5:INK 3,26,2:BORDER 24:SOU
ND 1,45,5,8,1:SOUND 1,1,1,1,1:OUT 2
55,8:OUT 256,1 ELSE OUT 256,2:SPEED
 INK 15,15:INK 3,6:BORDER 2
1470 NEXT S:RETURN                  [577]
1480 '****************************** [1416]
****
1490 '                DESSINS DES CLO [830]
CHES
1500 PEN 3:PAPER 0:FOR G=QW TO 32 S [7647]
TEP 3:LOCATE G,3:PRINT CHR$(149):LO
CATE G-1,8:PRINT CHR$(150):NEXT G:M
OVE 180,55:DRAW 550,55,1:RETURN
1510 '****************************** [1416]
****
1520 '                          ERR [885]
EURS
1530 LOCATE 1,24:PRINT"Erreur No";E [5523]
RR" Ligne No";ERL:IF ERR>30 THEN PR
INT"Valeur DERR No";DERR
1540 CALL &BB16:STOP                [1306]
```

.. Guide des Spécialistes AMSTRAD ..

01	AMBERIEU EN BUGEY

BUGEY INFORMATIQUE

Vente-Conseil-Formation
Développements

ORDINATEURS
LIBRAIRIE
LOGICIELS
ACCESSOIRES

33, avenue Paul Painlevé
01500 Ambérieu en Bugey
Tél. : 74.34.60.70

06	NICE

AZUR COMMUNICATION TELEMATIQUE (LEM)

*

Spécialiste AMSTRAD
pour toutes applications
professionnelles

*

Conseil - Vente - Formation
Réalisation de logiciels
spécifiques

*

58, avenue Saint-Augustin
06200 NICE - Tél. : 93.21.16.32
Centre serveur Minitel : 93211919

06	NICE-St LAURENT DU VAR

MICRO 3000

15 années d'expérience
Distributeur agréé
AMSTRAD

L'accueil, le conseil et
la compétence réunis

Entrée ou sortie CAP 3000
Galerie supérieure
GALAXIE 3000
Av. Léon Béranger
06700 - St LAURENT DU VAR
Tél. : 93.07.44.22

08	CHARLEVILLE-MEZIERES

INFORMATHEQUE

8, rue du Petit Bois
08000 Charleville-Mézières



24.33.37.19

DISTRIBUTEUR
CONSEIL
AGRÉÉ

AMSTRAD

09	PAMIERS

ARISERV

****** INFORMATIQUE**

Revendeur Conseil AMSTRAD

ORDINATEURS, PERIPHÉRIQUES
LOGICIELS, LIBRAIRIE

CHAINES HI-FI AMSTRAD

Liste sur demande
22, avenue de Foix
09100 PAMIERS
Tél. 61.67.25.98

13	MARSEILLE

CALCULS ACTUELS

informatique

LOGICIELS
LIBRAIRIE
PERIPHERIQUES

Appareils en démonstration

49, rue Paradis 13006 MARSEILLE
Tél. 91 . 33.33.44

14	CAEN

Loisir
INFORMATIQUE 14

Micro-ordinateurs
Accessoires
Nombreux logiciels

39/41 rue de l'Oratoire
14000 CAEN
Tél. **(31) 85.18.77**

25	BESANÇON

PROFORMA-P.S.I.



CPC	PCW
46 4	8256
6128	8512

TOUT POUR AMSTRAD
3, RUE DE LORRAINE
25000 BESANCON
81 82 24 51

CLUB AMSTRAD
Maison de quartier St-Ferjeux
Avenue Ducat, 25000 BESANÇON
81 52 42 52

31	TOULOUSE

LA PUCE SAVANTE

Spécialiste Amstrad.

Périphériques,
librairie, consommables,
logiciels professionnels,
langages et jeux

8, Bd de la Gare
31500 TOULOUSE
Tél. 61.80.85.08

•• Guide des Spécialistes AMSTRAD •

33 — BORDEAUX



Revendeur qualifié AMSTRAD
Toutes les applications
de votre micro :
PROFESSIONNELS
HOBBISTES
257, rue Judaique - 33000 BORDEAUX
Tél : **56.24.05.34**
CANNES - Tél : 93.46.67.68
AVIGNON - Tél : 90.22.47.26

37 — CHAMBRAY-LES-TOURS

L I M
ORDINATEURS,
LOGICIELS,
PERIPHERIQUES
Matériel professionnel
Agréé AMSTRAD
Centre Commercial CATS
37170 CHAMBRAY-LES-TOURS
Tél. **47.27.29.00**

37 — CHINON

MICRO-INFORMATIQUE
LOISIRS
REVENDEUR CONSEIL QUALIFIE
AMSTRAD FRANCE
464-6128-8256-8512
et 1512
+ 300 logiciels en stock
disquettes et cassettes
Périphériques et librairie
semi-pro ou particuliers
Chaines HIFI LASER
30 Rue du FG St Jacques
37500 CHINON
TEL. 47.93.17.17

42 — SAINT-ETIENNE



Revendeur agréé
AMSTRAD FRANCE
Grand choix de logiciels AMSTRAD
DISQUETTES tous formats
THOMSON matériels et logiciels
Produits Informatiques divers
34, rue de la République
42000 ST-ETIENNE - Tél. : 77.21.26.28

45 — SAINT-JEAN-DE-LA-RUELLE

M.E.R.C.I.
Vingt ans d'expérience
en Informatique
Son assistance logiciels
Ses compétences techniques
S.A.V.
Ne soyez pas consommateurs
Devenez client M.E.R.C.I.
23 rue de la Mouchetière - Z.I. Ingré
45140 Saint-Jean-de-la-Ruelle
Tél. : **38 43.11.83**

49 — ANGERS

PEEK & POKE
LE PRESENT DU FUTUR
LA MICRO-INFORMATIQUE
POUR TOUS
SPECIALISTE AMSTRAD
MICRO-ORDINATEURS
PERIPHERIQUES
LOGICIELS
LIBRAIRIE
10, Place de la République
49100 ANGERS
Tél. : 41.86.15.89

51 — REIMS

LOGIMICRO
REVENDEUR QUALIFIÉ
CONSEIL
AMSTRAD
DES PROFESSIONNELS AU SERVICE
DES PARTICULIERS ET DES ENTREPRISES
- **Pus de 500 titres logiciels et livres**
- **Maintenance et formation**
- **Démonstrations PC 1512**

2, avenue de Laon
51100 REIMS
Tél. : 26.47.44.14

57 — METZ

GRYCHTA Frères
ORDINATEURS,
LOGICIELS,
PERIPHERIQUES
1 et 15 rue de la Fontaine
57000 METZ
Tél. : 87.75.61.43 et 87.36.09.18.

59 — LILLE

TAM.SCALL
105, rue Léon Gambetta
(angle rue Solférino)
près de la Préfecture
LILLE
POINT PILOTE
AMSTRAD

.. Guide des Spécialistes AMSTRAD ..

60	CHANTILLY

CERO

ORDINATEURS - LOGICIELS
PERIPHERIQUES - JEUX
LIBRAIRIE
HI-FI COMPACT DISC LASER

12, rue de Gouvieux
60500 CHANTILLY
Tél. : 44.58.18.09

61	VIMOUTIERS

Loisir
INFORMATIQUE

Micro-ordinateurs
Accessoires
Nombreux logiciels

11, rue Du Perré
61220 VIMOUTIERS
Tél. 33.39.16.65

62	LENS

Micropuce

L'INFORMATIQUE
SERVICE COMPRIS
VOTRE NOUVEAU
SPECIALISTE
AMSTRAD
ouvert de 9h30 à 12h30/14h30 à 19h30
sauf le lundi matin
20, rue de la Gare
(face au commissariat de Police)
62300 LENS
Tél. : 21.28.42.24

62	LENS

LENS
MICRO
INFORMATIQUE

LMI

Revendeur qualifié
conseil AMSTRAD
Point pilote
nouveautés, softs
et périphériques

96, av. Alfred Maës
62300 LENS
Tél. 21.28.72.44

62	BETHUNE



Conseils
Formation
Logiciels
Fournitures

LA BOUTIQUE
MICRO-INFORMATIQUE
Ets RUFFIN
165, rue Sadi-Carnot

65	TARBES



DISTRIBUTEUR ET CENTRE TECHNIQUE
AGRÉÉ AMSTRAD

apporte
une solution
à tous vos problèmes

DE L'ORDINATEUR INDIVIDUEL
AU COMPATIBLE IBM PC 1512

41, rue du IV septembre
TARBES **Tél. 62.93.70.71**

69	LYON

fD FRANCE® DISQUETTE
Revendeur agréé
AMSTRAD FRANCE

AMSTRAD
THOMSON matériels et logiciels
PRODUITS INFORMATIQUES divers
DISQUETTES tous formats

Magasin et vente par correspondance :
255, avenue Berthelot
69008 LYON - Tél. : 78.01.79.63

70	LUXEUIL-LES-BAINS

ELECTRONIQUE 70
REVENDEUR-CONSEIL QUALIFIÉ
AMSTRAD France

ORDINATEURS,
LOGICIELS,
PERIPHERIQUES
COURS INFORMATIQUE
40, rue E. Herriot
70300 LUXEUIL-LES-BAINS
Tél. : **84.40.20.04**

72	CHATEAU-DU-LOIR

CASTEL HIFI
Joël HESLON
MERCURE D'OR 1983
DISTRIBUTEUR AGRÉÉ
AMSTRAD
PC 1512
FAMILIAL
ET HI-FI
Ordinateurs - Périphériques
Logiciels - Librairie

71-73 rue Aristide-Briand
72500 CHATEAU-DU-LOIR
Tél. : 43.44.04.64

.. Guide des Spécialistes AMSTRAD ..

74 ANNEMASSE

S.I.S

SAGEST • INFORMATIQUE • SOFTWARE

18, rue Léandre-Vaillat
74100 ANNEMASSE

RECHERCHONS DETAILLANTS

Tél. 50 92 85 80+

---

75 PARIS

I.T.S.
COMPUTER

S.A.V.

ORDINATEURS et PERIPHERIQUES
MAINTENANCE "EXPRESS"
PIECES DETACHEES - CONNECTIQUE
CONTRATS PERSONNALISES
COMPOSANTS MICRO-INFORMATIQUES

Pour tous renseignements :
31, rue de Maubeuge, 75009 PARIS
Tél. 48.74.38.30 / 48.78.86.66

---

75 PARIS

MIDNIGHT VIDEO
AMSTRAD SHOP

INFORMATIQUE
TOUTES CONFIGURATIONS
464-6128-8256-8512
PC 1512
HI - FI
MS45-TS46-CD1000-CD2000
CREDIT, LEASING, CARTE BLEUE

78, RUE MICHEL-ANGE
75116 - PARIS
47.43.10.86

---

75 PARIS

Micro Programmes

ORDINATEURS
PERIPHERIQUES
LOGICIELS
ACCESSOIRES

ET NOS PLUS :
• LE SERVICE
• LES PROMOTIONS SPECIALES

MICRO-PROGRAMME 5
82/84, bd des Batignolles
75017 PARIS - M° VILLIERS
Tél. : 42.93.24.58

---

76 ROUEN

Loisir
INFORMATIQUE
CITIZEN BAND
Micro-ordinateurs
Accessoires
Nombreux logiciels

31, Bld. de la Marne
76000 ROUEN
Tél.: 35.07.60.60

---

76 LE HAVRE

Loisir
INFORMATIQUE 76

Micro-ordinateurs
Accessoires
Nombreux logiciels

22 place du Général-de-Gaulle
76600 LE HAVRE
Tél. : **35 43.51.54**

---

77 ROISSY-EN-BRIE

ITM.77

LE SERVICE EN PLUS

Ordinateurs
Périphériques
Logiciels
Librairie

CENTRE CIAL DE LA FERME D'AYAU
77680 ROISSY EN BRIE
TEL : 60.28.61.60

---

78 VERSAILLES

Microfolie's

les spécialistes **AMSTRAD**

464-6128-8256-8512
PC 1512

78000 Versailles - 4, rue André Chénier
(1) 30 21 75 01
78100 St Germain-en-Laye - 34, rue des Louviers
(1) 34 51 71 11

---

87 LIMOGES

PENICAUT INFORMATIQUE

Logiciels
Gamme complète
et meubles AMSTRAD
chaîne HI-FI LASER
NOUVEAU PC 1512
compatible IBM

3, rue Jules Guesde
87000 LIMOGES - Tél. 55.34.64.19

LA BUREAUTIQUE OU L'INFORMATISATION DU BUREAU

La bureautique est née d'un besoin croissant de l'entreprise, de l'association, du particulier, d'avoir à traiter et à accéder rapidement à des informations, sans pour autant devoir supporter une informatisation lourde et coûteuse. Elle sert à la gestion du temps, au stockage et à la circulation des données.

Le premier instrument bureautique

En simplifiant les choses, nous pourrions dire pour définir la bureautique, que tous les moyens de traiter électroniquement l'information sont parties intégrantes de ce domaine. Pourtant, il faut effectuer une sélection pour ne conserver que l'essentiel. Ainsi les premières calculatrices électroniques, apparues il y a quelques années et dont les capacités n'excédaient pas les quatre opérations courantes, font partie des premiers instruments de la bureautique. Face aux gros ordinateurs, elles offraient un moyen de traiter l'information personnelle chiffrée. Sans, pour cela, mettre en œuvre des moyens énormes, peu souples et peu rentables à cette échelle. Or dans un bureau, l'exploitation de données textuelles est de trois à dix fois supérieure à celle des données chiffrées. C'est bien évidemment dans le traitement des textes et son environnement, que la bureautique allait développer tous ses moyens.

L'exploitation des informations

Vers la fin des années 70, apparurent sur le marché des machines dédiées à une application particulière, des logiciels spécifiques installables sur micro-ordinateurs : machines à écrire à mémoire électronique, machines et logiciels de traitement de textes, agendas et fichiers électroniques. Mais aussi le bloc-notes électronique (micro-magnétophone), la télécopie, le Minitel, la micro-fiche et tous les supports de traitement, de conservation, de circulation, de diffusion, de reproduction de l'information. Le domaine est donc vaste, tout en étant limité par les moyens technologiques dont nous disposons actuellement. Plus exactement, limité par le coût d'exploitation de ces techniques à titre individuel. Car le vidéodisque, la transmission d'information par satellite etc., font également partie des techniques utilisables en bureautique.

L'information légère

Contrairement à l'informatique, la bureautique exploite des informations moins structurées. Plus précisemment, l'avantage apporté par un ordinateur est de pouvoir traiter une masse très importante d'informations. Mais celles-ci doivent être parfaitement structurées pour que l'exploitation en soit à la fois possible et rentable. Ainsi, il n'est pas intéressant d'avoir sur un "grand système" l'emploi du temps d'un ingénieur, son fichier personnel, ses lettres et rapports. Par contre au sein de la cellule où il travaille, ces informations peuvent être utiles à plusieurs personnes : la secrétaire, le supérieur hiérarchique, l'adjoint etc. Le PDG ou le directeur financier n'ont pas réellement besoin de ces données. Si c'était le cas, une circulation classique de l'information (photocopie, rapport écrit, bande magnétophone) serait tout à fait envisageable et souhaitable.

L'avenir du bureau

La bureautique intervient donc dans le traitement des informations d'une petite cellule de l'entreprise, d'une association ou pour répondre aux besoins d'un particulier ou d'une profession libérale. Elle demande une structure plus légère et offre une souplesse plus grande que l'informatisation. Par contre, elle est moins adaptée au calcul scientifique ou de gestion importante comme c'est souvent le cas dans les centres d'études ou les banques (comme par exemple la gestion des "comptes-clients"). La bureautique permet aussi d'obtenir une certaine sécurité au niveau de la protection des informations. Il est plus difficile de "pirater" plusieurs petites cellules autonomes. De plus l'endommagement d'un système ne détruit pas l'ensemble. Il est toujours possible de récupérer tout ou partie de l'information. Enfin le dernier avantage de la bureautisation, c'est la conservation de l'information en grande masse sur des supports facilement stockables et transportables. Un atout important aujourd'hui.

M. Merlet.



Amstrad et la bureautique

En 1985, la firme anglaise lançait le PCW 8256. Près de un an et demi après, Amstrad prend 9 % du marché mondial avec cette machine (plus exactement "ces" : PCW 8256 et 8512). Mais il existe aussi des solutions de bureautisation avec les CPC même si ces machines sont moins dédiées que la première, et récemment avec le PC 1512. Un petit tour d'horizon avec Amstrad et les possibilités offertes.

La bête à tout faire : le PCW

Les PCW 8256 et 8512 sont bien évidemment les machines qui s'accordent le plus avec bureautique. Machines à l'origine dédiées au traitement de textes "Locoscript", elles possèdent néanmoins l'avantage de ne pas être figées. C'est-à-dire que le système d'exploitation et le T. de T. ne sont pas résidents en mémoire morte. Livrées avec CP/M Plus et un Basic performant, de nombreux logiciels ont été adaptés ou créés spécialement pour les PCW. Cette machine supporte des applications comme les T. de T. autres que Locoscript, des SGBD et comme pour les CPC une multitude de produits divers : agendas, comptabilités, répertoires, payes, tableurs, etc. Le prix des logiciels est un peu plus élevé que sur les CPC, mais reste cependant très raisonnable. Pour environ 10.000 F vous emportez un PCW et diverses applications. Le coût d'une solution bureautique avec un PCW sera toujours relativement bas, car la machine possède un atout sur les autres. Elle est livrée avec une imprimante. Une économie d'au moins 2000 F à ne pas négliger.

Petit, mais il fait beaucoup : le CPC

Excluons pratiquemment le CPC 464 version de base (lecteur de cassette) qui ne peut apporter grand-chose. Avec l'adjonction d'un lecteur de disquettes sur ce modèle, nous obtenons un micro-ordinateur au rapport qualité/prix exceptionnel actuellement. Ses capacités vous permettront de faire tourner des logiciels de qualité et peu coûteux. Avec un budget de 1000 F en logiciels (traitement de texte, gestion de fichiers et agenda), il est déjà possible de se "bureautiser" correctement. Les besoins dans ce cas seront limités, donc ne demandez pas l'impossible à votre 464.

Avec le 6128, on peut voir plus loin. Cette machine supporte sans problème des traitements de textes (T. de T.) très complets, mais également des systèmes de gestion de bases de données (SGBD). On l'emploie beaucoup dans de très jeunes entreprises et dans les associations sans grands moyens. On trouve aussi des CPC dans les professions libérales (médecins, comptables, journalistes, documentalistes, etc.).

L'univers du compatible

Avec le PC 1512, l'utilisateur se voit offrir la chance d'entrer dans le monde du compatible. Cela veut dire que le PC 1512 est compatible avec l'IBM PC, que nous pourrions qualifier de "maître d'étalon". En effet cette norme adoptée par de nombreux constructeurs de micro-ordinateurs, permet à l'utilisateur de bénéficier d'une gamme de produits (logiciels et périphériques) inimaginable. On trouve de quoi couvrir tous les domaines d'applications possibles. Malheureusement les logiciels et périphériques pour compatibles PC sont souvent très chers. Si un PC 1512 est peu dispendieux à l'achat, une configuration complète (ordinateur, imprimante, logiciels) peut atteindre rapidement 30.000 F. Mais comme Amstrad fait souvent bien les choses, la firme anglaise a passé des accords avec de nombreux développeurs de logiciels. Ceux-ci offrent de très grands produits à des prix ridiculement bas (souvent moins de 1000 F). Ainsi, une configuration bureautique de base (PC 1512 double lecteurs de disquette, écran monochrome, imprimante, T. de T., SGBD, agenda) reviendra à moins de 15.000 F. Une bonne affaire !

Comme vous pouvez le constater, Amstrad offre une bonne occasion de se bureautiser à peu de frais. De l'entreprise naissante (ou l'association) à la société en pleine expansion ; les CPC, PCW et PC apporteront toujours une réponse au problème posé. Alors n'hésitez plus, franchissez le pas.

P. Vouze

Bureautique = PCW...

Dans le cadre de notre dossier, un des leaders mondiaux du bâtiment et des travaux publics, la société Wimpey, (partenaire dans la réalisation du tunnel sous la Manche), nous a ouvert ses portes pour nous laisser apprécier l'efficacité de sa bureautique basée, en grande partie sur l'utilisation constante du PCW conjuguée à celle d'un gros système.



Quand un responsable se repose sur la compétence...

Il était une fois...

Tout a débuté, il y a quelques années déjà, par l'utilisation du système informatique le plus sommaire qui soit, mais qui, lors de son installation devait faire autorité en la matière, car à en juger par la structure de l'entreprise, rien ne devait être assez beau... De ce bel instrument, naguère roi en son pays, il ne reste que quelques vestiges remisés tels des pièces de musée au ras du sol, sous une étagère.

Le temps ainsi que l'avancée technologique aidant, on en vint progressivement au plus gros système, par l'acquisition de quatre terminaux Altos. Lourde acquisition d'ailleurs, puisqu'en plus du prix à l'achat, il fallait compter 20.000 F annuellement de maintenance. De l'aveu même de Mr Ashton, ce simple fait aurait à lui seul motivé l'achat de quatre PCW, le coût de l'ensemble équivalent à peu de choses près aux dépenses annuelles du système Altos. Néanmoins, si effectivement les PCW, au nombre de six entrèrent au service de Wimpey (quasiment dès l'entrée sur le marché de ces derniers, il y a environ quinze mois maintenant), ce ne fut ni pour raison économique, ni pour supplanter leurs aînés (qui au fil du temps avaient acquis une totale maîtrise sur le fonctionnement de l'entreprise), mais plutôt pour alléger ces derniers de certains domaines qui les asservissaient jusqu'alors inutilement. En l'occurence, il s'agissait, et il s'agit toujours, du traitement de textes très longs inhérents aux projets de construction, environ cent pages par projet ainsi que quelques travaux sur Multiplan.

A cet effet, l'imprimante dédiée au PCW est utilisée au même titre qu'une 132 colonnes, à condition toutefois que le résultat demandé ne sorte pas de l'étendue, déjà considérable, de ses capacités d'impression.

Un essai transformé...

En dehors de l'utilisation quotidienne de programmes connus et très usités, tels que Locoscript, Pocket Wordstar et, bien évi-

Le PCW sur roulettes, l'assurance d'un déplacement rapide vers un point stratégique



Petit mais puissant, le PCW en plein travail sur Multiplan



Locoscript et PCW, un couple de choc...

demment Multiplan (immobilier oblige...), Wimpey dû faire traduire à l'intention du PCW un logiciel, prévu d'origine pour Altos et tout particulièrement pour la maison mère en Angleterre, mais dont il s'avérait qu'un 8256 ou mieux encore un 8512 pouvait aussi bien assumer la charge. Dès lors, il ne restait plus au gros système qu'à gérer les grands travaux de construction ainsi que la partie comptabilité.

Si, pour ceux qui avaient eu maintes fois l'occasion d'utiliser les ordinateurs de la société, l'adaptation ne fût pas un handicap, il n'en a pas été de même pour l'une des secrétaires à qui l'on demanda de passer sans transition de la machine à écrire à Locoscript. Aux dires de Mr Ashton, la formation fut simple mais efficace : après une semaine passée avec le manuel sur les genoux, la secrétaire en question maitrisait parfaitement la situation...

L'idée de terminal, système auquel la société goûtait depuis plusieurs années, ne pouvait pas, dans l'esprit de son responsable dyna-

Joindre l'utile à l'agréable, l'apanage des secrétaires efficaces...

mique, ne pas s'appliquer au PCW. L'essai fut fait et transformé... Certes, ce ne fut pas sans problème, les sorties de l'Altos étant en VT100 (norme d'interprétation des caractères à l'écran d'un teminal), tandis que celle du PCW est en VT52. Cependant, l'une des sorties de l'Altos pouvant être reconfigurée, la transformation devint donc de ce fait réalisable, et donne depuis, de très bons résultats. De fait, Wimpey fut l'une des premières, sinon la première entreprise à opérer, pour ses besoins propres, une liaison terminale entre un PCW et une autre machine.

Avant, pendant, après ?

Après l'essai d'un mois d'un PCW, concluant si l'on en juge par l'acquisition en un seul bloc des six machines (dont deux 8512), et le bilan plus que positif qui fait suite à quinze mois de vie commune - ordinateur, utilisateur -, la question qui vient immédiatement à l'esprit est : et maintenant ?
La réponse ne tarde pas. Maintenant, ce serait plutôt demain d'ailleurs, ou tout du moins dans un avenir très proche, et cela consisterait en l'achat de deux PC 1512, voire plus. En effet, la course à la quantité de mémoire, phénomène de société, a d'autant plus d'impact que l'entreprise concernée prospère. Avec ou sans disque dur peu importe en fait, l'essentiel serait de pouvoir décharger encore un peu plus les Altos, qui malgré leur 40 Mo n'abondent plus, tant le stockage demandé est considérable.
Est-ce de l'utopie que d'espérer voir un jour une industrie telle que Wimpey gérer l'ensemble du parc de ses activités sous la seule "hégémonie bureautique" d'Amstrad ? A priori, pas tant que cela : et l'avénement proche des PC 1512 à disque dur, la possibilité d'y adapter une mémoire de masse pouvant atteindre 520 Mo ainsi que le faible budget que cela représente par rapport à celui que nécessite l'installation d'un gros système, y contribueront certainement, et cela dans un avenir pas très lointain.
Rendez-vous est donc pris pour un prochain dossier bureautique, mais cette fois avec en vedette le PC 1512 et peut-être, qui sait, un nouveau né de la famille Amstrad...

Georges Brize



LIVRES ET LOGICIELS MICRO APPLICATION :

SAVOIR ET PERFORMANCES.

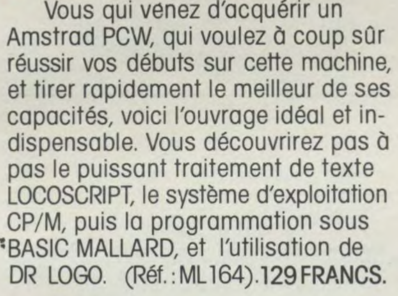
Votre Amstrad à plein régime

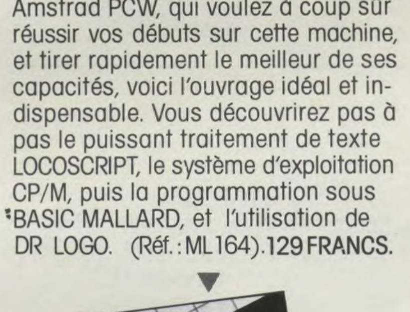
Simple d'utilisation grâce à son système de saisie et ses touches de fonction définissables, DATAMAT PCW vous assure de par son système de recherche et ses méthodes d'accès sophistiquées, une gestion rapide et efficace de vos données. Sa puissance de programmation vous permet de relier différents formulaires, d'effectuer des calculs arithmétiques, et d'utiliser 9 pages écran par fichier. (Réf. : AM 316). **590 FRANCS.**

DATAMAT PCW
GESTION DE FICHIER
EDITIONS MICRO APPLICATION

LE GUIDE DE RÉFÉRENCE TECHNIQUE DU PC 1512

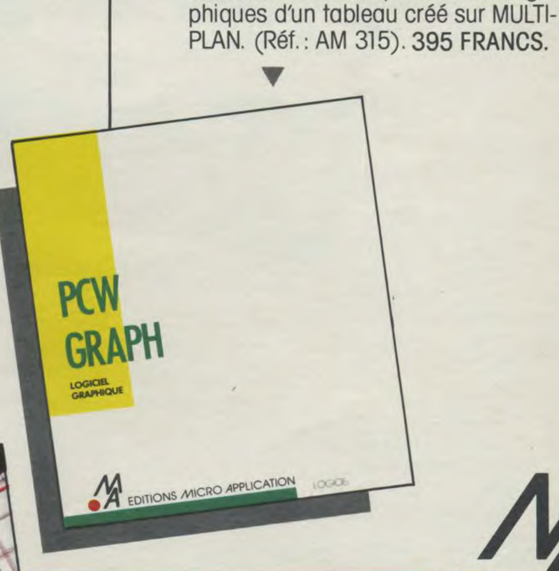
MICRO APPLICATION présente le guide officiel de référence technique d'AMSTRAD. Ce guide a été spécialement écrit par l'équipe de développement d'AMSTRAD INTERNATIONAL. Il vous dévoile toutes les caractéristiques de votre PC 1512, et vous fournit toutes les informations nécessaires à une programmation poussée : organisation de la mémoire, DMA, interruptions systèmes, contrôleur VDU couleur alpha/graphique, FDC, port sériel RS 232 C, port parallèle d'imprimante, interfaces et connexions, interruptions ROS, RAM non volatile... (Réf. : ML 175). **249 FRANCS.**





Vous qui venez d'acquérir un Amstrad PCW, qui voulez à coup sûr réussir vos débuts sur cette machine, et tirer rapidement le meilleur de ses capacités, voici l'ouvrage idéal et indispensable. Vous découvrirez pas à pas le puissant traitement de texte LOCOSCRIPT, le système d'exploitation CP/M, puis la programmation sous BASIC MALLARD, et l'utilisation de DR LOGO. (Réf. : ML164). **129 FRANCS.**

Spécialement conçu pour votre PCW, ce logiciel graphique vous permet d'exploiter de façon optimale les capacités de votre machine. Créez des histogrammes de présentations variées, visualisez et synthétisez les résultats de vos applications ou des logiciels que vous utilisez. Ainsi par exemple, vous est-il possible d'afficher simultanément 4 représentations graphiques d'un tableau créé sur MULTIPLAN. (Réf. : AM 315). **395 FRANCS.**







Voici l'outil indispensable pour les débutants et un "must" pour l'utilisateur professionnel. Ce livre, clair et complet, regroupe notamment toutes les possibilités du PCW, et répond à vos différentes attentes. Il solutionne avec efficacité tous les problèmes de programmation et d'utilisation du PCW. (Réf. : ML 165). **179 FRANCS.**

CPC / PCW : MAITRISER LE LOGO, COMPRENDRE LE GSX, ET TOUT SAVOIR SUR CP/M.

Maîtrisez CP/M (version CP/M 2.2 et CP/M 3.0) sur Amstrad CPC et PCW 8256. Vous disposez dans cet ouvrage de l'aide et des explications nécessaires à une bonne utilisation et compréhension de CP/M, comme par exemple le stockage des données, la protection contre l'écriture, la codification ASCII, la maîtrise des programmes utilitaires CP/M et le fonctionnement même de CP/M pour les programmeurs avancés. (Réf. : ML 128). **149 FRANCS.**





TOUT SUR LE GSX. Ce livre est un must. Tout sur le graphisme sur CPC et PCW. Vous y trouverez notamment : programmation d'un logiciel PAINT, graphismes de gestion (histogrammes...), graphismes vectorisés, fonctionnement et réalisation d'un light pen, graphismes en langage machine. Et enfin, pour la première fois, des explications complètes et claires sur le GSX. (Réf. : ML 181). **199 FRANCS.** (Réf : ML 281 avec disquette). **299 FRANCS.**

Maîtrisez le LOGO et utilisez pleinement les capacités graphiques de votre CPC ou PCW, grâce aux nombreux exemples, illustrations et exercices proposés. (Réf. : ML 162). **149 FRANCS.**



LES "MUST" SUR CPC.

Tout connaître sur CPC 6128. Analyse du système d'exploitation du processeur, le GATE ARRAY, le contrôleur vidéo, le 8255, le chip sonore, les interfaces... Comprend un désassembleur, les points d'entrée des routines commentés de l'interpréteur et du système d'exploitation. Le livre de référence. (Réf. : ML 146). **199 FRANCS.**





Ce livre est destiné à tous ceux qui désirent aller plus loin que le BASIC. Des bases de programmation en assembleur à l'utilisation des routines systèmes, tout est expliqué avec de nombreux exemples. Contient un programme assembleur, moniteur et désassembleur. (Réf. : ML 123). **129 FRANCS.**



C'est la solution bureautique complète sur CPC. Ce package regroupe trois logiciels de haute qualité (TEXTOMAT : traitement de texte, DATAMAT : gestion de fichiers, CALCUMAT : tableur graphique) complémentaires et homogènes qui vous permettent de traiter efficacement toutes vos tâches de bureau. Les trois logiciels pouvant s'échanger leurs données, les possibilités offertes par LA SOLUTION sont très vastes (mailing...). (Réf. : AM 313). **950 FRANCS.**

UN LIVRE + UN LOGICIEL. Ce livre permet au novice de maîtriser la programmation du Z80 grâce à la méthode efficace du Dr Watson. De nombreux exemples illustrent les différentes étapes, et des exercices (les solutions sont fournies) testent la compréhension et peuvent être directement essayés avec le logiciel. Ce logiciel est composé d'un assembleur, d'un désassembleur et d'un programme d'exemples. Avec l'assembleur créez des programmes en langage machine pouvant être utilisés directement sous CP/M. (Réf. : ML 426). **295 FRANCS.**



Tout sur la programmation et la gestion des accès disque avec le CPC 6128, CPC 464 et le FLOPPY DDI-1. Ce livre vous fournit de nombreuses informations et de précieux conseils ainsi que les listings d'utilitaires ultra-performants comme un MONITEUR DISQUE, une GESTION DES FICHIERS RELATIFS..., le listing du DOS commenté, la description électronique de l'appareil et une gestion de fichiers complète. De nombreux exemples accompagent chaque chapitre. (Réf. : ML 127). **149 FRANCS.** (Réf. : ML 227 avec disquette). **269 FRANCS.**

TRUCS ET ASTUCES

C'est le livre que tout utilisateur de CPC doit posséder. De nombreux domaines sont couverts (graphismes, fenêtres, langage machine) et des super programmes sont inclus dans ce best-seller (gestion de fichiers, éditeur de textes et de sons...). (Réf. : ML 112). **149 FRANCS.**

LA BIBLE DU PROGRAMMEUR

Absolument tout sur le CPC 464. Ce livre est l'ouvrage de référence pour tous ceux qui veulent programmer en pro leur CPC. Organisation de la mémoire, contrôleur vidéo, interfaces, interpréteur et toute la ROM DÉSASSEMBLÉE et COMMENTÉE sont quelques-uns des thèmes de cet ouvrage. (Réf. : ML 122). **249 FRANCS.**

COMMUNICATIONS, MODEM ET MINITEL SUR AMSTRAD CPC

Un Amstrad, un téléphone, un modem : la combinaison gagnante pour entrer dans la télématique. Aspect théorique : fonctionnement d'une interface RS 232, norme Vidéotex, description du fonctionnement du Minitel. Aspect pratique : description d'une interface série, d'un modem et d'une interface RS 232/Minitel. Cet ouvrage est également d'une grande utilité aux utilisateurs de PCW. (Réf. : ML 151). **149 FRANCS.**

BIEN DÉBUTER AVEC VOTRE CPC 6128

Ce livre s'adresse à ceux qui débutent avec le CPC 6128. Tout est clairement expliqué aussi bien pour le matériel que pour le logiciel. Une fois votre machine bien en main, vous pourrez vous attaquer au BASIC et vous servir de l'utilitaire de gestion d'adresses proposé. (Réf. : ML 145). **99 FRANCS.**

TRUCS ET ASTUCES II

Tirez le maximum des possibilités de votre CPC 464 ou 6128 grâce à cet ouvrage. Vous y trouverez : un générateur de menus, un générateur de masques, des aides à la programmation (DUMP), l'utilisation des routines systèmes et des astuces de programmation. (Réf. : ML 147). **129 FRANCS.**

MA L'ÉNERGIE MICRO

RÉF.	DESIGNATION	QUANT.	PRIX
		TOTAL T.T.C.	

☐ Mandat ☐ Chèque ☐ CCP

Libellez vos chèques à l'ordre de Micro-Application

Nom, Prénom ____________

____

Adresse ____________

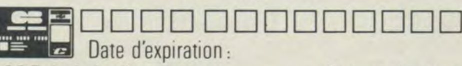
Ville ____________

____________ Code Postal ____________

MICRO APPLICATION

13, RUE SAINTE-CECILE

75009 PARIS - (1) 47.70.32.44



Date d'expiration :

20 F de frais d'envoi ou 40 F pour envoi recommandé

Date et signature

AMS 19

Une nouvelle idée du travail

Les applications en bureautique réorganisent entièrement le travail quotidien. Elles permettent notamment une meilleure gestion des ressources de l'utilisateur. Voici les principaux domaines exploités par cette informatique adaptée aux travaux de bureau.

La gestion et le traitement des textes

C'est avec cette application que la bureautique a prouvé ses qualités. Disposant soit d'une "machine dédiée", soit d'un logiciel installé sur un micro-ordinateur, l'utilisateur devient un "architecte" du texte. Il est bien sûr possible de saisir son texte, mais aussi (suivant la puissance du logiciel) d'intervenir sur la taille du caractère, de souligner. Mais également de couper, supprimer, déplacer tout ou partie du texte saisi. Enfin, on peut aussi créer un rapport à partir d'éléments pris dans divers documents, sans avoir à ressaisir. La plupart des utilisateurs possèdent un certain nombre de documents types, dont certaines parties sont laissées volontairement sans texte. Ainsi, lorsqu'une lettre de remerciements ou une convocation doit être envoyée, il suffit de frapper uniquement le nom, l'adresse et l'objet de l'envoi (ce n'est qu'un exemple simple). Le gain de temps (au lieu de taper une lettre complète) est très appréciable.

Le traitement de texte est utilisable par tout le monde : secrétaire, ingénieur, commerçant, médecin, journaliste, particulier, etc... Mais il faut que le volume de texte quotidien ou hebdomadaire justifie l'emploi d'un tel programme ou d'une machine spécialisée. La gestion et le traitement des textes accroît la productivité de 300 % à 600 %. Il faut pour cela choisir un système complet, mais simple d'utilisation.

Gagner du temps

C'est l'un des domaines où la bureautique aurait pu s'imposer plus significativement. Malheureusement de nombreuses expériences sont restées sans résultat. La gestion du temps des personnes est un atout important pour une entreprise ou un particulier. Mais par rapport à une gestion sur agenda classique, il ne faut pas que la gestion bureautique entraine de nouvelles contraintes. Or, dans bien des cas, l'agenda électronique n'est pas très performant s'il est isolé. Plus simplement, disons qu'une bonne gestion du temps n'est valable que si un réseau ou une volonté commune existent. Ainsi, relié par réseau on peut consulter les emplois du temps de différentes personnes et organiser des réunions.

Encore faut-il prévoir les empêchements éventuels. Pour un particulier, il est quelque fois contraignant d'allumer son ordinateur, de charger son logiciel, avant de consulter son agenda. On constate alors que très souvent celui-ci n'est pas à jour. D'où un retour à l'agenda papier. De plus, si la personne n'est pas à son bureau, l'agenda informatique ne sert à rien.

Ce domaine particulier demande à l'utilisateur une ferme volonté de modifier ses habitudes. Sans cette condition, l'agenda ne sert à rien. Il faudra aussi tenir compte du temps de présence sur le lieu de travail. Si la personne est souvent absente, il vaut mieux choisir un agenda électronique de poche ; bien plus souple d'emploi que le précédent.

Des messages du monde entier

Grâce au Minitel, aux diverses possibilités de s'équiper de serveurs télématique, il est indispensable de penser au courrier dit "électronique". C'est un des secteurs dans lequel la bureautique se développe actuellement. Aujourd'hui, équipé d'un micro-ordinateur relié à une ligne téléphonique, il est possible d'envoyer des messages dans le monde entier. Plus modestement, un représentant peut chaque soir de chez lui, envoyer un rapport d'activité à son entreprise. La vitesse de la transmission étant rapide, on gagne en temps (en évitant les répétitions) et l'on garde une trace du document (sauvegarde sur disquette ou impression sur papier). De plus, dans cet exemple, l'information peut ainsi circuler dans toute l'entreprise ou le service. Le courrier électronique répond au besoin principal d'une entreprise moderne : disposer d'informations rapidement.

Conserver sa mémoire

Avec les gestionnaires de fiches (GF) et plus encore, les systèmes de gestion de bases de données (SGBD) nous pénétrons dans le second grand domaine de la bureautique (avec les T. de T.). Il est en effet important que l'information détenue par chaque individu d'une entreprise, ou un particulier, soit conservée. Avec un gestionnaire de fiches ou une base de données, on peut conserver des noms, adresses, numéros de téléphone, renseignements divers. Chaque personne peut, par ce moyen, se constituer une mémoire infaillible (si l'on tient toutefois compte de la fiabilité du matériel). Mais l'avantage apporté par les SGBD ou les GF c'est aussi la diffusion de l'information. Chaque personne de la cellule (service, famille) peut aussi avoir besoin des renseignements conservés. Ces logiciels le permettent. La bureautique joue encore dans ce cas son rôle principal : la gestion, la conservation, la reproduction et la circulation de l'information.

Une technologie sans limite

On pourrait aussi présenter comme domaine de la bureautique, les logiciels de prévision ou de calcul économique. Egalement, comme support, le vidéodisque ou le laserdisque.

Sans oublier les nouvelles applications en matière de communicatique : le satellite ou le téléphone cellulaire. Pourquoi ignorer la téléconférence, la vidéo, la presse électronique, les photocopieurs et plus simplement le papier et le crayon ? La bureautique transforme chaque jour notre travail. Elle apporte de nouveaux moyens pour la gestion et la circulation de l'information. Nous avons encore beaucoup de retard dans notre pays.

Les ordinateurs Amstrad et les logiciels développés pour ces machines nous offrent la possibilité de franchir le pas, n'hésitons pas. Demain, nous serons peut-être complètement dépassés.

L. Sytruck-Kahn

Les principaux logiciels du marché

Dans les pages qui suivent, nous vous proposons un éventail, non exhaustif, des plus "grands" logiciels de bureautique : plus grands par leurs qualités ou leur couverture du parc existant.

Bureautique PCW et PC

Nul n'est prophète en son pays. Néanmoins, les tendances, parfois trompeuses, prouvent la suprématie de ces deux machines (sur les bureaux tout au moins) par rapport au reste de la gamme Amstrad. Voici donc quelques-uns des best-sellers sur les deux outils les plus prisés de la bureautique européenne.

LOCOSCRIPT : Locomotive software

Le sport a sa petite reine, le PCW a son roi... Locoscript. D'autant plus complet et pratique qu'il a été conçu en parfaite symbiose avec la machine : le clavier se trouve être en étroite correspondance avec le logiciel, ce qui, bien évidemment en facilite grandement l'utilisation.
Arrêtons-là — les flatteries et voyons plutôt la partie pratique qui différencie Locoscript de certains de ses congénères. Nous venons de souligner le rapport existant entre le clavier et le logiciel. Celle-ci a aussi l'avantage de fournir à l'utilisateur une accentuation d'origine. De plus, par l'utilisation combinée des touches spécifiques ALT et EXTRA, vous pourrez obtenir un nombre assez époustouflant de caractères.
Très agréable au niveau de l'utilisation, de par ses menus déroulants simples mais explicites, LOCOSCRIPT ne vous exposera à aucune limitation de travail, tant en longueur qu'en qualité. Cependant, dans le cas d'un 8256, l'envie vous prendra souvent de mettre des rallonges à vos disquettes... Bref, un excellent outil de travail qui répond on ne peut mieux à toutes les qualités que l'on peut attendre d'un logiciel de ce type. A quand LOCOSCRIPT sur CPC ?

MÉDIACOMPTA : Médiastore Informatique

Point n'est besoin, je pense, d'expliquer la raison première de ce logiciel qui, tout comme son "faux-jumeau" MEDIAPAYE porte un nom pour le moins évident. MEDIACOMPTA sur PCW, vous offre la possibilité de traiter jusqu'à six mille écritures sur le même support. Il est aussi équipé d'un système de mots de passe hiérarchisés permettant l'accès à certaines classes de données suivant le niveau hiérarchique correspondant au code. Petit détail qui a son importance, il est possible de créer des comptes durant la saisie des écritures.
MEDIACOMPTA, est une adaptation sur PCW d'un logiciel ayant acquis une longue et bénéfique expérience sur PC et compatibles, ce qui lui confère un professionnalisme sans tâche.

POLYPROGRAMMS : Polysoft

Un package complet de quatre programmes pouvant être utilisés conjointement. Traitement de texte, bibliothèque de police de caractères pour votre imprimante, mailing et enfin graphique commercial, tels sont les fonctions respectives de Polyword, Polyprint, Polymail et Polyplot. L'ensemble permettant la réalisation de dossiers commerciaux ou autres, très bien présentés. Pour de plus amples renseignements concernant l'ensemble des Polyprogramms, vous référer à l'article se trouvant dans ce numéro.

TEXTOR : Talor

A l'heure où la grande majorité de ses congénères acquièrent leur réputation outre-atlantique, le traitement de textes TEXTOR de Talor continue d'affirmer sa bonne place en élargissant peu à peu son domaine, sans pour autant renier ses origines. Je n'entrerais pas dans les détails intimes du fonctionnement, mais je puis toujours vous donner un aperçu des caractéristiques de TEXTOR. A savoir, non content de réaliser la fonction que l'on pourrait qualifier d'usuelle : la gestion et fusion de textes, il permet aussi d'obtenir calculs et simulations. De plus, le classement des textes se fait sous forme de dossiers, pouvant contenir plus de mille documents, pouvant eux-mêmes contenir cinq cents lignes de texte. Il est à noter que documents et dossiers auront été créés et identifiés préalablement. Un bon conseil donc, faites plus ample connaissance avec TEXTOR. Quoiqu'il en soit, vous n'y perdrez pas au change.

FRAMEWORK PREMIER : Ashton Tate

Réunissant à la fois un traitement de texte, un tableur, un graphique, une base de données, une table des matières et que sais-je encore, FRAMEWORK est aujourd'hui le plus célèbre si ce n'est le plus usité des intégrés pour PC et compatibles. En utilisant l'ensemble des fonctions à votre disposition, vous pourrez donc, tout à loisir, composer votre écran pour réaliser simultanément un texte, un tableau et le graphique associé avec en prime, la satisfaction de voir le résultat de votre labeur édité sur imprimante.
Encore une petite chose, les bases de données de dBase II sont à 100 % compatibles avec FRAMEWORK PREMIER, ce qui suppose, bien sûr, que vous disposerez ainsi d'un très important volume d'informations.

MULTIPLAN JUNIOR : Microsoft

Qui ne connaît ce logiciel ? Une merveille du genre sur PC. Il est à noter qu'il existe une version quasi similaire sur PCW.
Organisée en 63 colonnes et 255 lignes, la feuille de travail vous offre la possibilité d'ouvrir huit fenêtres afin d'en visualiser différentes parties. Grâce aux multiples fonctions dont il est muni : maths, logiques, statistiques, etc., vous pourrez créer des formules complexes ainsi que des synthèses globales à partir de différentes feuilles de calculs. Malgré toutes les qualités, qu'un magazine entier ne suffirait pas à contenir (...), il demeure un point, un seul qui lui est défavorable : il vous sera impossible, avec MULTIPLAN JUNIOR, tout comme avec son aîné, d'incorporer des graphiques à vos tra-

vaux. Dommage, sans cela le fils battait son père sur son propre terrain...

WORD JUNIOR : Microsoft

Il est important, pour ceux d'entre vous qui ne connaîtraient pas l'ascendance de ce traitement de texte qu'il n'a de junior que le prix, si vous voyez ce que je veux dire... Ceci étant dit, de l'emploi de la souris à la mise en forme d'un texte à partir de plusieurs documents en passant par la possibilité de récupérer des tableaux en provenance de MULTIPLAN JUNIOR, rien ne fera obstacle à votre soif de création. Après plusieurs mois d'existence et de par l'ensemble des possibilités qu'il offre conjugué à une extrême simplicité d'emploi, WORD reste un des "bests" du logiciel PC.

WORDSTAR 1512 : Micropro

Encore un titre qui pourrait se passer de commentaires... Ce logiciel qui a l'avantage d'une longue expérience sous d'autres versions, propose en plus de nombreux écrans d'aide qui le composent, un manuel qui à lui seul, permet à tout néophyte de débuter sans perdre pied. Les principales fonctions qui font de WORDSTAR 1512 un traitement de textes très apprécié sont les suivantes : création d'entêtes et pied de lettres, visualisation à l'écran du texte tel qu'il sera imprimé et enfin, utilisation de la souris.

EPISTOLE PC : Opium informatique

La simplicité désormais légendaire de ce logiciel de traitement de texte français ne cède en rien à l'efficacité. En effet, il vous sera possible, grâce à ce traitement de textes, d'ouvrir des fenêtres mais en plus, et c'est là le plus spectaculaire, d'écrire jusqu'à 256 caractères par ligne. L'utilisateur bénéficiera d'une aide constante, dûe notamment à l'affichage de menus et sous-menus sur la première ligne d'écran. En dehors de toutes les fonctions dites classiques que l'on peut attendre d'un tel logiciel, EPISTOLE offre la possibilité de se déplacer dans le texte, soit par l'emploi de la souris, soit des flèches directionnelles. De plus, pour permettre l'établissement aisé de factures ou encore de devis, vous pourrez effectuer les calculs à l'intérieur même du traitement de texte. Bien entendu, l'intégration de variables réservées à la fabrication de mailings ou de courriers personnalisés, est également prévue.

dBase III

Il s'agit, comme vous l'aurez deviné, d'une version améliorée (si tant est que cela soit possible), de dBase II, le célèbre "SGBD" (système de gestion de base de données). La grande différence existant entre la nouvelle et l'ancienne configuration (qui n'en est pas moins encore en exercice), consiste, entre autres à l'acceptation de l'ouverture de dix fichiers en ligne (contre deux pour la version II). De plus, cette restructuration a entraîné un certain gain de vitesse d'exécution au niveau des principales opérations.

LOTUS 1-2-3

Premier dans sa catégorie, cet intégré est surtout célèbre pour l'étendue des capacités de son tableur. Rien moins de 2 048 lignes (jusqu'à 256 caractères par ligne) sur 256 colonnes, le tout conjugué à une vitesse et à une aisance de déplacement rares, font de cet utilitaire un exemple de simplicité. Un des gros avantage de LOTUS 1-2-3 par rapport à ses concurrents, réside surtout dans l'éventail très étendu de ses fonctions allant des mathématiques aux financières en passant par les exponentielles et les logarithmiques. Il s'agit donc d'un "gros morceau" qui réclamera un certain temps d'adaptation avant d'en acquérir la totale maîtrise.

GEM WRITE : Digital Research

Ce logiciel de traitement de texte, dédié à l'Amstrad PC 1512 a l'avantage de faire partie intégrante de l'environnement GEM, ce qui permet une utilisation à plein rendement des capacités de l'ordinateur, tout au moins en ce qui concerne les ressources graphiques du système, telles que les icônes et les menus. A l'instar de la plupart des traitements de textes, GEM WRITE est d'une utilisation très simple, offrant en plus des écrans d'aide relativement bien conçus. Sans compter l'énorme avantage que représente la visualisation du texte sur l'écran tel qu'il sera imprimé, l'utilisation en conjonction avec les autres produits GEM autorisera l'incorporation aisée de dessins, schémas et graphiques à l'intérieur du texte.

TASWORD 8000

Vous aviez un CPC et, vos besoins bureautiques augmentant, vous avez fait l'acquisition d'un PCW sans pouvoir vous faire tout à fait à l'excellent traitement de textes (Locoscript) fourni avec la machine ? Sachez qu'il vous est possible d'utiliser sur cette machine le traitement de texte de Tasman, en version "8000" (pour 8256 et 8512). Puissant, ce traitement de textes permet une approche différente de la saisie de documents sur le PCW. Il serait difficile de le comparer à son homologue Locoscript car ils sont très semblables en étant de conception radicalement différente. L'utilisateur de Tasword CPC pourra immédiatement exploiter Tasword 8000 : en effet, la présentation et la philosophie de fonctionnement n'ont pratiquement pas changé lors de l'adaptation pour PCW. Par contre, Tasword 8000 utilise les possibilités mémoire des 8256/8512 et permet ainsi d'obtenir des fichiers de 100 000 (8256) et 300 000 caractères (8512). Si vous voulez tirer le maximum de votre traitement de textes sans apprentissage (quasi-obligatoire) de Locoscript, l'utilisation de Tasword 8000 peut se révéler être une excellente alternative.
Tasword 8000, outre sa capacité de stockage accrue, reprend en tous points les caractéristiques du Tasword 6128. Il offre également la possibilité de l'option "mail-merge" et incorpore de nouvelles fonctions telles que l'intégration de deux styles de caractères supplémentaires à l'édition (Lectura light et Médian). Six autres polices peuvent être aisément adjointes au logiciel par l'acquisition de Tasprint 8000. Tasword 8000 permet également la récupération de tous les fichiers ASCII et des fichiers en provenance de Locoscript. Autre fonction intéressante, il permet de piloter n'importe quelle imprimante matricielle ou aiguilles, autre que la DMP 8000 d'origine, connectée via l'interface RS 232/C du PCW.

EVOLUTION version SUNSET : PRIAM

Encore un traitement de textes sur PC. Et pas des moindres, puisqu'il s'agit là d'un des bests de sa catégorie. Ce logiciel développé sous environnement GEM (ce qui suppose la possibilité d'utiliser pleinement les ressources du système, telle que GEM DRAW ou GEM GRAPH), ce dernier étant livré avec le programme, surprendra nombre d'entre vous de par son ergonomie et donc, de par la facilité de son apprentissage. Si à quelque moment que ce soit, vous avez commis un oubli, un menu "aides" viendra vous rappeler à l'ordre. A la grande différence des autres systèmes, EVOLUTION permet la sauvegarde de textes sous forme ASCII et bien entendu de les récupérer afin d'y effectuer toutes sortes de travaux. Il est bien évident que le grand avantage que représente cet état de chose, réside avant tout dans la possibilité d'éditer des textes en provenance d'autres traitements de textes.
Mais à cela ne s'arrête pas la formidable efficacité d'EVOLUTION jugez plutôt... Il vous est possible d'éditer simultanément quatre textes à l'écran, ceux-ci étant affichés dans quatre fenêtres indépendantes. Partant de cela, les quatre fenêtres peuvent bien évidemment être utilisées pour l'édition du même texte, permettant ainsi une visualisation de plusieurs chapitres.
L'utilisation de la souris, permet aussi l'organisation des documents à l'écran tels qu'ils devront être imprimés, sans compter que les caractères seront également identiques à l'impression.
Voilà donc présenté en quelques lignes un logiciel qui à lui seul mériterait la primeur d'un magazine. Néanmoins, nous espérons qu'elles auront suffit à vous donner l'envie de faire plus amples connaissance avec le merveilleux outil que constitue EVOLUTION version SUNSET.

Bureautique CPC

Bureautique CPC

Peut-on vraiment parler de bureautique en ce qui concerne les ordinateurs CPC ? Peuvent-ils réellement répondre à un besoin professionnel ou semi-professionnel ? Nous pensons que oui dans le cas de besoins spo-

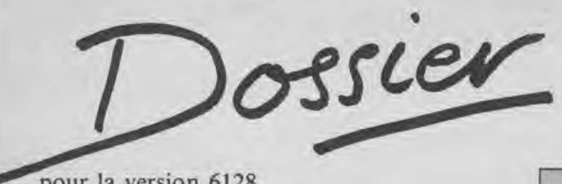
radiques qui demandent une performance réelle tant du matériel que du logiciel — et ne justifient pas l'achat d'une configuration plus coûteuse. A écarter définitivement de la bureautique les versions "cassettes" de logiciels "pros" ou semi-professionnels : nous ne nous sommes bornés qu'à une recherche d'exemples (non exhaustifs) parmi des logiciels en disquette.

Tasword/Semword 464/664/6128 (Tasman/Sémaphore)

Le traitement de textes de Tasman Software, francisé et distribué par Sémaphore, est certainement le plus connu de tous les traitements de textes pour CPC. Très simple d'emploi, puissant, il offre un rapport qualité/prix très intéressant. Bien sûr, il reste limité pour une "vraie" utilisation bureautique mais peut néanmoins, dans le cas de besoins dactylographiques épisodiques, se montrer à la hauteur. La simplicité d'emploi de Tasword provient de la limitation des manipulations nécessaires pour élaborer un texte cohérent et bien présenté. L'utilisateur définit la largeur de son texte (justification à droite et à gauche) et peut commencer une frappe "au kilomètre", c'est-à-dire sans se soucier des alignements ou des césures en fin de ligne. A tout moment, par simple pression sur une touche, l'utilisateur peut visualiser toutes les commandes du traitement de texte et revenir très rapidement à sa page en cours. Une fenêtre occupant le quart supérieur de l'écran permet d'afficher différents "mémentos" (correspondance des symboles et des touches par exemple). Accentué, ce traitement de textes travaille sur 80 colonnes à l'écran mais avec une possibilité de pousser l'impression à 132 colonnes. L'éditeur permet tous les mouvements dans le texte : déplacement caractère par caractère, mot par mot, ligne par ligne, paragraphe par paragraphe, page par page, déplacement immédiat d'un bout à l'autre du texte, etc. Il permet également, entre autres fonctions, l'insertion aisée de mots lignes ou paragraphes, le remplacement automatique de mots ou membres de phrases, la correction immédiate de ce qui est visualisé à l'écran. Entièrement paramétrable sur toute imprimante matricielle, à jet d'encre ou laser (peu probable sur un CPC !), il permet toutes les possibilités d'impression : longueur de page, entête, bas de page, nombre de copies, interligne, etc. En conclusion, Tasword n'est pas la panacée universelle des traitements de textes, il ne possède pas l'option qui permet de voir à l'écran le texte tel qu'il sera imprimé (italiques, caractères gras...) mais permet d'incorporer ces possibilités à vos textes. Tasword représente donc une solution attrayante "pour ceux qui ont besoin de sortir quelques lettres par mois et d'en conserver une trace". A noter qu'il possède une ouverture vers l'extérieur de par la possibilité d'utiliser des données issues de tableurs ou de gestions de fichiers parmi lesquels Mastercalc ou Masterfile.

Tasword 6128

Tasword 6128 reprend l'entière philosophie de Tasword 464/664 et n'est, en fait, qu'une version améliorée du Tasword de base. L'utilisateur n'est donc pas dépaysé en passant d'une version à une autre : toutes les fonctions de base et présentations sont communes à l'une et l'autre version. Parmi les fonctions supplémentaires, on peut citer la création d'un texte "bloc-notes" indépendant du texte à imprimer. Dix touches de fonction vous permettront également de préprogrammer des mots ou formules usuelles. L'option Mail-merge est intégrée au logiciel de la version 6128 et permet utilement l'impression d'une lettre type qui sera personnalisée selon des critères que vous aurez définis et par rapport aux personnes figurant dans le fichier sur la disquette. La capacité en mémoire vive passe de 13 000 caractères environ (version 64 Ko) à 60 000 caractères



pour la version 6128.

MASTERFILE : CAMPBELL/SÉMAPHORE LOGICIELS

Gestion de fichiers d'accès aisé, Masterfile offre une simplicité d'emploi du fait de ses écrans d'aide et messages directifs. Il permet la définition de champs et d'enregistrements de longueur variable, de formats d'écran définissables par l'utilisateur, d'un éditeur numérique, d'une possibilité de tri selon différents critères et d'une faculté de recherche multicritères.
Masterfile en version 64 Ko a une capacité en mémoire vive de 33 Ko permettant l'ouverture de 50 champs (avec jusqu'à 240 caractères par champs) par fiche. Comme pour Tasword, il existe une version entièrement francisée par Sémaphore et une version "advanced" utilisant les possibilités des 64 Ko supplémentaires du 6128. Pour Masterfile 128, la capacité du fichier passe de 33 Ko à 64 Ko, ce qui représente environ un millier d'enregistrements.

MASTERCALC 6128 (CAMPBELL/SÉMAPHORE)

Testé dans Amstrad Magazine n° 13 d'août 1986, Mastercalc offre la même simplicité d'emploi que Masterfile et Tasword. Egalement écrit en langage machine, il offre des fonctionnalités qui n'ont rien à envier aux plus gros systèmes et permet la réalisation rapide de feuilles de calculs simples ou complexes. Ce tableur, également francisé par les soins de Sémaphore Logiciels, a une capacité de plus de 7 000 cellules jusqu'à 320 lignes ou colonnes. Il travaille avec une précision 8 bits en virgule flottante et permet d'afficher des données numériques entières jusqu'à sept décimales.
L'utilisateur pourra définir et aisément utiliser jusqu'à 99 formules de calcul mémorisées (et mémorisables). Parmi toutes ses possibilités, signalons le calcul et re-calcul automatique de totaux et sous-totaux, l'affichage en 40 ou 80 colonnes. Il est possible de partager l'écran en différentes fenêtres permettant d'avoir sous les yeux plusieurs parties de la feuille de calcul ou un morceau de cette feuille avec la représentation graphique des données sur un même écran. Incorporant un sous-programme de représentation graphique, il permet d'obtenir des graphes selon plusieurs types de représentations. Mastercalc 128 est réservé aux possesseurs de CPC 6128.

MINI OFFICE II - Database Software

Mini-office II, édité par notre confrère anglais Database, est un package "intégré" permettant, selon la formule du "tout en un", d'avoir sur une seule et même disquette tous les éléments d'une petite informatique de bureau. Mini-Office comprend donc un traitement de textes, une gestion de fichiers, un éditeur d'étiquettes autocollantes, un



tableur, un module de représentation graphique et un module de communications. Loué par toute la presse informatique britannique depuis sa sortie en 1984 (dans ses premières versions), ce "package" n'a cessé de connaître une demande stable. D'une utilisation très simple, Mini-Office II est extrêmement structuré. De nombreux écrans d'aide sont à la disposition de l'utilisateur débutant et le manuel, très complet, donne de nombreux exemples d'utilisation.
Pour le prix d'un seul logiciel "spécialisé", Mini-Office II permet d'avoir, sur un seul support, tous les utilitaires nécessaires à vos besoins bureautiques. Ce n'est pas véritablement un "intégré" autorisant de passer d'une application à une autre sans quitter la première ; par contre ce passage d'une application indépendante à une autre se fait rapidement et très aisément. D'un excellent rapport qualité/Prix, Mini-Office II devrait normalement être bientôt disponible en France, entièrement traduit (logiciel et manuel). Affaire à suivre...

La Solution - Micro-Application

La Solution de Micro Application se présente sous la forme d'un package similaire à son homologue anglais Mini-Office, regroupant dans un seul classeur trois produits "phares" de cet éditeur : Datamat, Textomat et Calcumat.
Calcumat est un tableur très simple d'emploi mais très puissant qui vous permettra d'effectuer vos calculs simples ou complexes avec une possibilité de représentation graphique des données ou des résultats. Testé dans notre numéro 11 de juin 1986, il dispose, entre autres caractéristiques, d'une fonction de tris multicritères, d'une calculatrice, d'un bloc-notes et d'une liaison possible avec les deux autres logiciels formant l'ensemble "La Solution" : Datamat et Textomat.
Datamat est un autre produit Micro Application bien connu des utilisateurs d'Amstrad. Logiciel de gestion de fichiers, il offre une grande simplicité d'emploi en regard de performances sérieuses. A partir d'un menu principal, l'utilisateur peut entièrement définir ses besoins pour le masque de saisie correspondant à un fichier donné. Datamat peut recevoir une cinquantaine de rubriques par fiche avec environ 512 caractères par rubrique. Il permet la recherche avec ou sans index, selon plusieurs critères simultanés ; le tri par rubrique et par priorités. Comme les autres programmes de La Solution, il est intéractif, c'est-à-dire qu'il peut recevoir des données issues des autres applications. Le traitement de textes, Textomat, dispose des fonctions communes à tous les traitements de textes mais possède en propre des "plus" intéressants. Étant compatible avec Datamat, il peut être utilisé pour des mailings et vous permet également d'effectuer des calculs à l'intérieur même du texte (facturation, tableaux...).

Pocket Wordstar - Micropro

Avec Pocket Wordstar, on atteint la limite entre la "bureautique personnelle" et l'outil 100 % professionnel. Véritable traitement de texte professionnel adapté de la version fonctionnant sous MS Dos et sur IBM — ou compatibles —, il est doté d'une multitude de fonctions très puissantes et de la possibilité de mailing. Fonctionnant, contrairement à tous les autres produits passés en revue, sous CP/M, Pocket Wordstar fait payer sa puissance par une certaine difficulté d'emploi. Rien que le manuel fait 150 pages ! L'utilisateur devra avoir une certaine pratique du logiciel pour arriver à mémoriser toutes les options disponibles et ce, malgré des écrans d'aide (sommaires). On peut malgré son aspect professionnel et ses indéniables qualités, lui reprocher quelques faiblesses au niveau de l'affichage qui peut largement différer de ce qui sera imprimé. On peut excuser une telle faiblesse sur un logiciel de 200/300 F, mais le faire remarquer en ce qui concerne un logiciel professionnel qui atteint quand même un prix confortable. Pour ceux qui veulent un traitement de textes très puissant pour "petit" système, Pocket Wordstar donnera toute sa mesure.
Pocket Wordstar et Mailmerge ont été testés dans Amstrad Magazine n° 11 de juin 1986.

Pocketcalc et Pocketbase - Micropro

Pocketcalc et Pocketbase sont les adaptations Amstrad des logiciels Calcstar et Datastar. Comme tous les produits adaptés à la bureautique, Pocketbase base de données, et Pocketcalc feuille de calcul, sont intéractifs et viennent compléter Wordstar Pocket. En effet, ces trois logiciels ont la possibilité de s'échanger leurs données.

Multiplan - Microsoft

Autre vedette du logiciel professionnel : Multiplan. Ce célèbre tableur (ou feuille de calcul électronique) existe pour votre CPC. Hyper puissant, il fait partie des meilleurs produits qu'on puisse trouver sur un CPC. Un apprentissage assez rigoureux sera néanmoins de mise pour en tirer le maximum : il s'agit là d'un réel outil professionnel.



INFORMATIQUE ET SURDITÉ

VISITE A "MICRO-BAGUER"

Un club informatique ? Rien d'étonnant à cela en 1986. Dans un centre pour enfants sourds, c'est plus rare. Nous y avons rencontré un mercredi après-midi une dizaine d'enfants et adolescents tous captivés par leurs Thomson, Apple et CPC 6128 : "le meilleur d'entre eux, selon Jean l'un des ados : plus facile à brancher, avec des couleurs plus belles".

Si l'on vous dit Asnières, vous pensez au 22, non ? Et bien Amstrad Magazine vous emmène au 35. De la rue de Nanterre, à Asnières sur Seine donc. Dans la banlieue nord-ouest de Paris. C'est bien simple, lorsque vous êtes dans l'avenue de la Marne, vous prenez la première à droite ; non, à gauche, heu... Bon, le mieux, c'est encore de demander votre chemin, la direction pour aller à l'Institut BAGUER. Un centre spécialisé qui accueille deux cent cinquante enfants sourds de quatre à dix-huit ans, garçons et filles. Un très très vieux centre où l'un des instituteurs a eu une très bonne idée : créer un club informatique.

Yves MOREAU, l'instituteur, est un "fondu" d'informatique. Il s'occupe de ses collègues dans le cadre de l'EAO, (enseignement assisté par ordinateur), il donne des cours d'informatique dans les classes et prend en charge l'organisation de cycles de formation pour les autres instituteurs et éducateurs. Du genre boulimique, il crée en 1984 un club Micro-Baguer ouvert à tous : parents élèves, enseignants et "toutes les personnes que l'informatique intéresse". A sa connaissance, le seul club de la région parisienne fonctionnant au sein d'un institut accueillant des enfants sourds, Micro-Baguer s'est fixé deux objectifs : éveiller les enfants à l'informatique, ouvrir le centre sur l'extérieur.


Le difficile moment du choix du logiciel.


Jean et son copain, tous deux "fans" du CPC 6128.

Autonomie, autodiscipline et autoformation

"L'apprentissage de l'informatique est très intéressant pour des enfants atteints de surdité car ils peuvent discuter avec l'ordinateur. Lorsqu'ils sont sanctionnés par un adulte, ils n'ont pas de moyens efficaces de réponse. Devant un micro-ordinateur, ils persévèrent, cherchent une solution, une clé. Il ne faut pas oublier que pour ces enfants handicapés, le visuel est essentiel". Essentiel. C'est pour cette raison qu'Yves Moreau laisse les enfants le plus autonomes possible. Pas question de jouer les serveurs, d'être à leur disposition. "J'interviens très peu et ils savent, donc ils réfléchissent beaucoup plus. Cette situation a aussi favorisé une grande autodiscipline. Les élèves connaissent la fragilité des machines, ils sont sensibles à leur utilisation".

Ce lieu privilégié et serein qu'est Micro-Baguer permet aussi de rassembler les différentes tranches d'âge à partir de dix onze ans, alors que la cour des grands est interdite aux plus jeunes ! Une osmose qui responsabilise les plus vieux. Face à l'ordinateur, ils se transformant en conseillers, voire en éducateurs des petits. "Et le plus drôle, explique Patrick autre responsable du club, est de constater que, parfois, les petits aident les grands à trouver les solutions".

Le club fonctionne trois après-midi par semaine pour l'initiation et le perfectionnement. "Avec les enfants, l'initiation Basic a été un échec", raconte Yves Moreau. "Les notions de variables et le graphisme ne passaient pas. Le niveau scolaire est plus faible que dans un collège où un lycée et j'ai trouvé que cette initiation n'est pas adaptée à l'enseignement des enfants sourds. Avec logo, par contre, les élèves sont plus motivés et peuvent construire des projets sur des périodes de trois ou quatre mois. Ce qui nous oblige pour l'initiation à la programmation, à nous servir plutôt du matériel Thomson qu'Amstrad". Pour les adultes venus de l'extérieur, le basic n'a pas posé de gros problèmes. Chez les enfants, l'aspect ludique prime avant tout et c'est là que l'Amstrad prend tout son importance. Le club est aussi un lieu de détente. Mais, dans l'esprit d'Yves et Patrick, les jeux de réflexion doivent prendre une part de plus en plus importante très progressivement.

Les projets "Amstrad" : un 1512 et un pilote de robot

La baisse de fréquentation que connaît actuellement le club montre bien que les enfants désirent apprendre sans cesse de nouvelles choses. Et cette année, les adultes et autres jeunes de faisant pas partie de l'institut sont aussi moins nombreux. Les responsables sont conscients qu'il faut innover, "faire ce que l'on ne fait pas ailleurs" puisque les micro-ordinateurs à la maison se multiplient." De plus en plus de jeunes pratiquent chez eux ou chez des amis. Il y a deux ans, nous avions beaucoup d'inscrits et peu

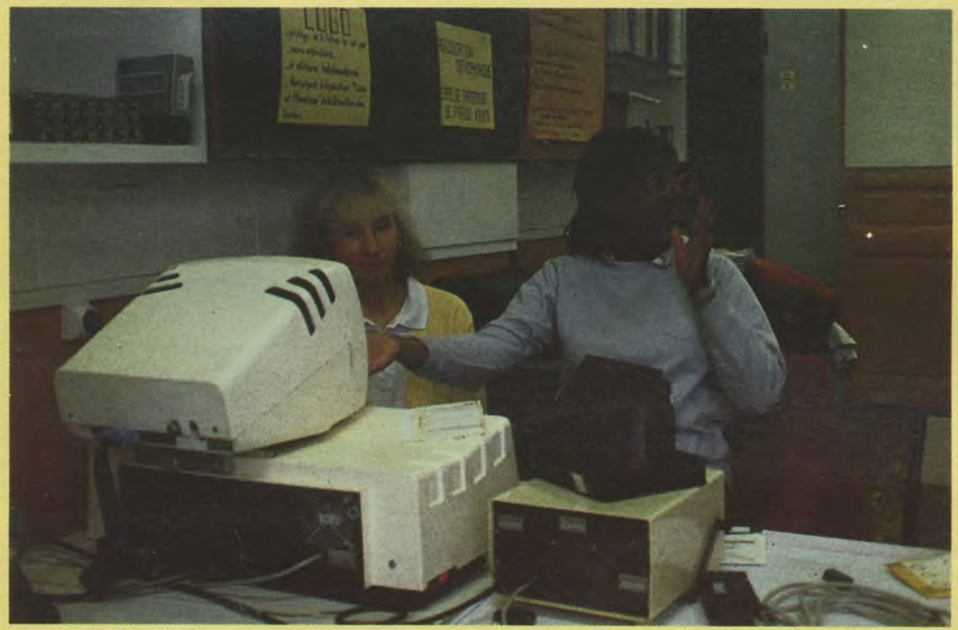




L'autonomie : ils ont un jeu, une notice et s'entraident à comprendre seuls.



"Je peux en avoir un autre ?"



Deux jeunes filles en pleine discussion avec l'animateur (hors photo).

de matériel, aujourd'hui, la tendance s'inverse". Pour 1987, Yves Moreau a deux projets qui concernent Amstrad. L'achat d'un 1512 et d'un robot piloté par un CPC. Avec ce robot d'entrainement, il faudra construire du matériel et programmer un mobile. Ce sera la spécificité du club qui devrait lui redonner une dynamique. A plus long terme, le club souhaiterait s'équiper d'un minitel dialogue, un outil fabuleux pour les sourds, et d'un IBM PC à carte de parole, machine rare puisque l'on en compte qu'environ vingt-cinq en France. Cet ordinateur permet à l'enfant sourd de visualiser sa voix, sa hauteur, ses intonnations. De progresser plus vite tout en s'amusant, de nombreux jeux étant possibles.

Reste à savoir si, financièrement, Micro-Baguer pourra s'en sortir. Le club, association loi de 1901, vit d'abord des cotisations de ses membres, cent francs par an scrupuleusement placés sur un livret de caisse d'épargne. Pour ce qui est de l'équipement actuel, une partie a été fournie par le "Centre national d'éducation et de formation pour l'enfance indadaptée", par l'institut et par le 1 % patronal dans le cadre de la taxe d'apprentissage. A notre que le plan IPT, (informatique pour tous), ne concerne pas les centres spécialisés ! Les enfants d'instituts spécialisés n'ont pas eu droit à la manne gouvernementale...

Il est évident que si le nombre des membres augmente, le club étoffera son matériel.

Auprès des collègues instituteurs et éducateurs, Yvez Moreau tente de populariser l'expérience de Micro-Baguer. "Je le répète, tous les gens extérieurs au centre sont les bienvenus. Des sourds biensûrs mais aussi des passionnés d'informatique qui pourraient encadrer. A deux personnes, nous avons une grosse charge de travail". Après plusieurs années d'enseignement dans les classes et d'encadrement au sein du club, Yves Moreau est plus que jamais persuadé que l'informatique est un outil de travail et de loisirs indispensable pour les nombreux enfants et adultes sourds. "Il y a aujourd'hui en France un bébé sur 2500 qui naît sourd profond". Face à cette situation, les micro-ordinateurs Amstrad alliant à la fois facilité d'utilisation et coût peu cher peuvent avoir une place de choix. Encore une fois tout est question d'encadrement.

Philippe Massonnet

Pour tout renseignement sur le club Micro-Baguer, vous pouvez téléphoner au 47.33.23.40 poste 1150, ou écrire au 35, rue de Nanterre, 92600 Asnières sur Seine.



LIBRAIRIE

Notre rédaction a sélectionné parmi la nombreuse littérature consacrée aux ordinateurs Amstrad les ouvrages référencés ci-dessous, désormais à votre disposition par correspondance.



Pour débuter

Le tour de l'Amstrad. réf : 101. Prix : 80 F.
Un livre d'initiation pour tous les débutants sur CPC 464 et 664. Cet ouvrage rempli d'exemples aborde le son, le graphisme et le Basic de l'Amstrad. . (170 p).

L'utilisation de l'Amstrad. réf : 102. Prix : 125 F.
Toutes les possibilités offertes par votre CPC, développées et commentées. (250 p).

Bien débuter avec votre PCW. réf : 103. Prix : 129 F.
Un livre réalisé pour débuter sans peine avec Locoscript et acquérir les bases minimum en Basic Mallard, Dr Logo et CP/M Plus. (240 p).

La programmation :

Amstrad 56 programmes. réf : 201. Prix : 78 F.
Un petit recueil de programmes couvrant différentes applications : éducatif, gestion, finances personnelles etc. En suivant "pas à pas" les programmes, le débutant apprendra l'utilisation du jeu d'instructions du CPC. (150 p).

Amstrad, premiers programmes. réf : 202. Prix : 108 F.
Un livre pour aider le débutant à réaliser ses premiers programmes. . (240 p).

L'Amstrad exploré. réf : 203. Prix : 108 F.
Pour progresser facilement en Basic et exploiter les capacités de sa machine. Une partie du livre aborde la programmation en Assembleur. (180 p).

Amstrad en musique. réf : 204. Prix : 165 F.
Si vous souhaitez composer une symphonie pour transistors et condensateurs, ce livre vous donnera toutes les recettes pour y parvenir. (240 p).

Basic Amstrad, Tome 1. réf : 205. Prix : 105 F.

Basic Amstrad, Tome 2. réf : 206. Prix :, 95 F.
Le premier volume est consacré aux instructions du Basic et à leur programmation. Le second approfondit les connaissances acquises et aborde les fichiers. (200 p et 140 p).

Basic plus, 80 routines. réf : 207. Prix : 100 F.
Des routines pour "muscler" votre ordinateur. Une bonne étape avant de passer à la programmation en Assembleur. (160 p).

102 programmes pour Amstrad. réf : 208. Prix : 120 F.
Des programmes de jeux pour découvrir le Basic. Chaque niveau utilise de nouvelles instructions. (240 p).

Des idées pour CPC. réf : 209. Prix : 129 F.
Un livre pour vous aider à réaliser des programmes. Chaque exemple présenté permet d'approfondir ses connaissances en programmation. (250 p).

Guide du graphisme. réf : 210. Prix : 108 F.
Pour tout savoir sur le graphisme, des fonctions à la programmation. Tous les exemples tournent sur 464, 664, 6128. (200 p).

Je débute en Basic Amstrad. réf : 211. Prix : 85 F.
Comme son titre l'indique, un livre pour découvrir le Basic de l'Amstrad comme avec une certaine méthode : sans peine. (140 p).

Jeux d'actions. réf : 212. Prix : 49 F.
Des exemples simples pour maîtriser rapidement le son, le graphisme et l'animation dans un programme. (91 p).

Trucs et astuces pour CPC 464. réf : 213. Prix : 149 F.

Trucs et astuces pour CPC tous modèles. réf : 214. Prix : 129 F.
Ces deux livres nous donnent des astuces de programmation pour toutes les machines de la gamme CPC. On découvre la structure de la machine, les fichiers, le système d'exploitation etc. (270 p et 220 p).

Programmation avancée

Clefs pour Amstrad, Tome 1. réf : 301. Prix : 140 F.

Clefs pour Amstrad, Tome 2. réf : 302. Prix : 155 F.
Deux mémentos qui contiennent toutes les informations sur vos machines. Le tome 1 détaille les machines (CPC), tandis que le tome 2 se concentre plus particulièrement sur le système disque (CPC, PCW), CP/M etc. Ils deviendront rapidement indispensables aux programmeurs avertis. Un bon investissement. (200 p et 230 p).

Le CP/M 2.2. réf : 303. Prix : 128 F.

Le CP/M 3.0 (Plus). réf : 304. Prix : 148 F.
Deux livres, à la fois "guides et manuels", pour aider les utilisateurs de CP/M. (240 p et 208 p).

La bible du programmeur, CPC 464. réf : 305. Prix : 249 F.
Un "monument" que l'on ne présente plus. Une vraie référence pour tous les programmeurs, on y trouve même le plan détaillé du "fabuleux" CPC 464. (680 p).

La bible du CPC 664 et 6128. réf : 306. Prix : 199 F.
Moins volumineux que le précédent (la ROM n'y est pas détaillée), on y trouve néanmoins tous les détails sur sa machine. (440 p).

Le livre de l'Amstrad. réf : 307. Prix : 120 F.
Un autre livre "référence" écrit par des auteurs chevronnés (Clefs pour Amstrad). Vous y trouverez l'étude complète de l'Amstrad, hardware et software. (250 p).

Programmation du Z80. réf : 308. Prix : 210 F.
Encore un ouvrage cité par tous comme "modèle" dans sa catégorie. Le "Zaks" vous apprendra le jeu d'instruction du Z80, vous aidera à comprendre le déroulement d'un programme et vous initiera au cheminement de l'information. (590 p).

Initiation langages :

Autoformation à l'Assembleur (avec cassette). réf : 401. Prix : 195 F.
Un livre et une cassette pour apprendre facilement le langage des "vrais programmeurs". Cette initiation est une véritable réussite. (250 p).

Programmation en Assembleur. réf : 402. Prix : 108 F.
Pour ceux qui souhaitent franchir le pas en douceur, du Basic vers l'Assembleur, ce petit livre vous y aidera. Attention, il faut posséder de bonnes connaissances en programmation. (200 p).

Turbo Pascal. réf : 403. Prix : 135 F.
A la fois ouvrage d'initiation et guide complet sur Turbo Pascal, ce livre apporte toutes les réponses à vos questions. (220 p).



Périphériques

Le livre du lecteur de disquettes. réf : 501. Prix : 149 F.
Pour tout savoir sur votre lecteur de disquettes et en utiliser au mieux ses possibilités. Un ouvrage complet avec le listing du DOS commenté. (300 p).

Montages, extensions et périphériques pour CPC. réf : 502. Prix : 199 F.
Vous souhaitez réaliser vous-même des cartes d'extensions, un programmateur d'Eprom, une RS 232 etc., ce livre contient les schémas, tracés de circuits, programmes et explications pour mettre au point ces appareils. Pour tirer le maximum de ce livre, il est préférable d'avoir quelques connaissances de bases en électronique et programmation en Assembleur. (430 p).

Périphériques et fichiers sur Amstrad. réf : 503. Prix : 120 F.
La première partie donne de précieux conseils sur les CPC et leurs périphériques. La seconde aborde plus particulièrement les fichiers à accès séquentiels et directs. Une introduction aux bases de données complète l'ouvrage. (160 p).

BON DE COMMANDE

A retourner accompagné de votre règlement à : Amstrad Magazine "Service Librairie", 55, avenue Jean Jaurès, 75019 Paris. (Tél. 16/1 42.41.81.81).

NOM : ....

ADRESSE : ....

DESIGNATION	REF	NOMBRE	PRIX
FRAIS DE PORT			
	TOTAL		

Date :

Signature obligatoire :
(signature des parents pour les mineurs)

AMS 19

Pour être valable, toute réclamation doit nous parvenir sous huitaine à réception de la marchandise.
FRAIS DE PORT : normal 20 F. Recommandé 40 F.
VENTE EXCLUSIVEMENT PAR CORRESPONDANCE (remise de 5 % aux membres du "Club Amstrad Magazine", joindre numéro de carte).

COURRIER

Q - Dans un de vos numéros, vous avez fait paraître un test de Cauldron II. A la fin de l'article, vous disiez que son prix était de 29,90 F. Malheureusement, vous n'indiquiez pas où se procurer le logiciel à ce prix-là...

Patrice Gardette

R - Aïe... aïe... aïe ! En annonçant Cauldron II à 29,90 F Amstrad Magazine casse les prix... En fait il faut avouer que l'exemplaire que nous avions entre les mains avait subi des erreurs d'étiquetage... En tout état de cause, le prix de Cauldron II n'est pas 29,90 F... Si vous arriviez à le trouver à ce prix, signalez-le nous : nous nous empresserons d'aller en acheter trois douzaines ! Trève de plaisanterie, l'étiquette sur le boîtier de la cassette testée n'était pas celle de Cauldron II... Avec toutes nos excuses pour ces « fausses joies ».

Q. – Je possède un CPC 464 depuis quelques semaines et je suis confronté à un problème que je n'arrive pas à résoudre seul : un ami m'a prêté des cassettes de programmes (jeux et utilitaires). Le problème est que les programmes chargent bien sans message d'erreur mais ne sont pas présents en mémoire lorsque je veux les lister à l'écran. Quand je charge un programme, il démarre parfaitement et je peux jouer avec ; si j'appuie sur « ESC », il s'arrête mais je ne peux alors plus redémarrer le programme et lorsque je tape « List », l'ordinateur affiche Ready et rien ne se passe. Pouvez vous m'expliquer ce qui se passe ?

J.-P. Labora - Clichy

R. – D'après ce que vous écrivez, les programmes que vous chargez tournent parfaitement sans pouvoir être redémarrés et listés après un « BREAK » (touche ESC). Vous ne précisez pas s'il s'agit de réalisations personnelles ou de logiciels achetés dans le commerce. Dans ce dernier cas, le fait de ne pas pouvoir lister le programme fait partie de la protection mise par certains éditeurs pour limiter le piratage de leurs produits. Mais il existent une autre possibilité : si vous relisez attentivement votre manuel d'utilisation (on ne le lit jamais assez), vous pourrez vous apercevoir qu'il existe en fait deux instructions SAVE (pour sauvegarder un programme). L'une est de la forme SAVE (nom programme » (généralement utilisée), l'autre de la forme SAVE « non programme », P. Tous les programmes sauvegardés avec cette commande (surtout utile pour protéger vos fichiers des regards indiscrets !) pourront être chargés normalement, fonctionner normalement sans toutefois pouvoir être listés... Beaucoup d'utilisateurs ne connaissent pas cette forme de SAVE mais quelques-uns l'utilisent. Demandez donc à votre ami comment il a sauvegardé ses programmes. Mais attention à son utilisation : un programme sauvegardé sous cette forme ne pourra plus être modifié à moins d'utiliser certains « utilitaires » qui permettent de « récupérer » les fichiers ainsi protégés...

Q - Possédant un Amstrad CPC 6128, je suis très intéressé par les disquettes O.U.F. dont vous parlez dans les Cahiers d'Amstrad Numéro 5. Aussi, je voudrais savoir comment faire pour m'en procurer une ? Dois-je écrire directement à O.U.F. ou entrer en contact avec un possesseur d'une de ces disquettes par le biais d'une petite annonce ?

Vincent Crepelle
St-Ouen-Vendôme

R - Si vous êtes intéressé par les disquettes OUF, vous devez vous intéresser à CP/M ; et quoi de plus logique alors que d'adhérer à un Club de — comme vous, sans doute — passionnés avec lesquels vous pourrez non seulement échanger des programmes, des modifications, mais surtout des astuces... Quoi qu'il en soit, vous pouvez contacter directement l'Organisation Utilisateurs France pour en savoir plus quant aux modalités d'adhésion, aux avantages offerts aux membres du Club et sur les fameuses disquettes CP/M trois pouces. O.U.F. : 10, rue Saint-Nicolas - 75012 Paris. Tél. : 43.44.82.65 (de 11 à 17 heures).

Q. – Possédant un CPC 6128, je voudrais utiliser les 128 Ko de mémoire utilisateur. Pourtant lorsque l'on suit les instructions du manuel pour connaître la place restant en mémoire, elle n'est que de 42 Ko environ ? Pourtant toujours d'après le manuel, le programme livré sur les disquettes Amstrad doit permettre l'utilisation de la totalité de la mémoire de 128 Ko. Le programme « BANKMAN » donné avec le 6128 ne permet-il pas d'utiliser, comme il est indiqué dans le manuel, ces 128 Ko ?

Jérôme Ripo – Lyon

R. – Le 6128 possède effectivement 128 Ko, répartis en deux « bank » de 64 Ko chacunes. Pour ce qui est de CPM Plus, pas de problème. Pour ce qui est du Basic, le 6128 ne peut gérer – pour vos programmes – que 64 Ko. Les autres 64 Ko ont plusieurs utilisations. En chargeant l'utilitaire « Bankmanager » ou BANKMAN, vous accédez à de nouvelles instructions RSX permettant de gérer les 64 Ko supplémentaires. Ainsi, screencopy et screenswap concernent le maniement de pages-écran ; bankopen, bankwrite, bankread, bankfind quant à elles permettent de gérer des données alphanumériques et de stocker des variables, par exemple, sur les 64 Ko supplémentaires alors utilisés comme disque virtuel. Dans le cas, notamment, de gestion de fichiers ou tout autre programme demandent une recherche d'informations, l'utilisaton des 64 Ko supplémentaires permet des temps d'accès hyper-rapides par rapport aux temps d'accès d'information sur une disquette classique.

Quoi qu'il en soit, nous vous engageons à lire attentivement le chapitre sur l'utilisation de « Bankman » dans votre manuel. Sachez également que grâce à des utilitaires, vous avez aussi la possibilité d'utiliser les 64 Ko comme « ramdisk » c'est à dire pour y stocker non plus des données ou des images mais également des programmes basic ou machine.

Q. – Je vous transmets ci-joint le texte d'un petit fichier que j'ai créé afin de me faciliter la tâche. En effet, j'utilise beaucoup l'éditeur de Turbo Pascal et ceci pour des travaux divers tels que création de fichiers textes pour des compilateurs Pascal, Cobol, C... Bien que performant, il oblige à une gymnastique digne des plus grands pianistes ; j'ai donc eu l'idée de programmer mon joystick afin de pouvoir faire défiler, tranquillement calé dans mon relax, des textes souvent très longs. Ce fichier texte est mis en œuvre sous CP/M + avec la commande SETKEYS. COM. A chacun de programmer les touches du joystick à sa convenance suivant les commandes les plus utilisées. J'espère que cette idée évitera quelques crises de nerfs aux ennemis du CONTROL-K-D...

Alain Thenot
St Jean-de-Bonnefonds

R. – Excellente idée en effet. Merci pour tous les utilisateurs fatigués de trop longues manipulations au clavier.

72 N « ˆ E » (en haut)
72 C « ˆ R » (une page en haut)
73 N « ˆ X » (en bas)
73 C « ˆ C » (une page en bas)
74 N « ˆ S » (à gauche)
74 C « ˆ A » (un mot à gauche)
75 N « ˆ D » (à droite)
75 C « ˆ F » (un mot à droite)
76 N « ˆ C » (Fire 2 : une page en bas)
77 N « ˆ R » (Fire 1 : une page en haut)
E 140 « ˆ KD » (CRTL/ENTER : sortie de l'éditeur)

Nota : Si vous aussi avez réalisé de « petites bidouilless », n'hésitez pas à nous les envoyer... Si vous trouvez l'utilités d'autres y trouveront surement de l'intérêt. (ˆ est obtenu par la flèche verticale, sous £)

Q.- Suite à la parution de l'article sur l'interface Multiface Two, vous serait-il possible de me communiquer les adresses me permettant de contacter Romantic Robot ou Sémaphore. Vous serait-il possible également de me communiquer l'adresse de l'éditeur Melbourne House ?

Vartane Jean-Damien
Nouméa

R.- Voici les adresses de ces sociétés :
Melbourne House Publishers Ltd
Castle Yard House
Castle Yard
Richmond TW 10 6 TF
England
Romantic Robot
77 Dyne Road
London NW6 7DS
England
Sémaphore Logiciels
CH 1283 La Plaine
Genève
Suisse

Q. – Le programme M.A.O. par Gérard Tannière est excellent, il ne lui manquait qu'une sortie sur imprimante du listing des notes... Ci-joint une petite modification de ce programme afin de satisfaire tout le monde...

Gil E.A. Kempf
Strasbourg

R. – Avec nos remerciements, beaucoup de nos lecteurs vont profiter – avec plaisir – de vos améliorations dont voici le contenu (pour DMP 2000 et compatibles) :

```
OBJET : Programme publié dans No 4 Cahiers d'Amstrad
-----------------------------------

680 LOCATE 3,12:PRINT "PROGRAMME:":PRINT:PRINT TAB(2);"data ......."
:PRINT TAB(2);"env 1,2,2,5,1,0,200":PRINT TAB(2);for x=1 to";nb:PRIN
T TAB(2);"read c,h,du,v:sound c,h,du,v,1":PRINT TAB(2);"next x"
681 WINDOW #3,4,22,20,22:LOCATE #3,2,2:PRINT #3,"SORTIE DMP   O/N"
682 a$=INKEY$
683 IF a$="O" OR a$="o" THEN 686
684 IF a$="N" OR a$="n" THEN 180
685 GOTO 682
686 '--- P-6bis:EDITION LISTING SUR DMP-2000 ---
687 CLS #3
688 FOR l=1 TO 25
689 FOR c=1 TO 80
690 LOCATE c,l:PRINT #8,COPYCHR$(#0);
691 NEXT c
692 PRINT #8,CHR$(15)   'pour style de caractère condensé
693 NEXT l
694 PRINT #8,CHR$(18)   'pour retour au style de caractère standard
695
696 WHILE INKEY(38)<>128:WEND:RETURN
700 '--- sp-1: .........
                                  et la suite ....puis un renum 10,10,10
    et le tour est joué.
```

PETITES ANNONCES

ECHANGES

CPC 6128 cherche correspondants de tous pays francophones en vue d'échanges divers de la gamme AMSTRAD/SCHNEIDER. Gérard Lemaire, 17, rue vieux Thier, B-5270 (Belgique). Tél. 85.21.74.91.

PCW Club 38 international + magazine gratuit. 324 membres france + étranger. Documentation contr enveloppe timbrée 3,70 F. Chatain, Le snow, 74110 Avoriaz.

Cherche sur région Argenteuil possesseurs CPC (disk) pour contacts micro et échanges. Contactez 36.15 BAL de HG "AMSTRS95" ou 39.47.69.38 après 19 h.

Viens de créer un superbe club d'échange pour Amstrad (disk). Déjà plus de 200 logiciels pour échange ou info écrire à AMS Club. Vds joystick Prx 500, 135 F (neuf) au lieu de 195 F. Réponse assurée Amstrad Club, 155, rue de la Forêt, 67670 Mommenheim.

Echange écran monochrome GT 65, avec 1 disquette d'une valeur de 1456 F contre écran couleur pour CPC 464. Tél. 54.21.34.97.

Echange CPC 464 couleur, contre CPC 6128 ou CPC 664. Tél. 61.91.31.90. Demander Damien.

Amstradiste très pressé, échange mon moniteur GT 65 + plan du système + plan concernant l'adaptateur MP1 + 3disks pleins (DBASE II, Multiplan, Spirit, Semdisc, Discover + notices) + crayon optique contre un moniteur couleur CTM 664 en bon état (valeur du lot : plus de 2600 F). Contacter M. Malheiro Manuel, Route d'Herme, 77114 Gouaix. (De préférence moniteur étant encore sous garantie !!). Tél. 60.00.75.86 à partir de 19 h pendant la semaine.

CPC 464 couleur + DDI cherche contacts pour échanges idées, logiciels, etc... Ecrire à Stéphane Burroughs, résidence Babylone A35, 259, cours Galliéni, 33000 Bordeaux.

Débutant sur 6128, cherche programmes en tous genres pour créer une bibliothèque. Etudierait toutes propositions. Ecrire à Ludovic Louis, 5, rue des églantines, 95320 Saint-Leu la Forêt.

Cherche membres pour monter un club amstrad, ainsi que pour échanger listing, jeux, idées... Téléphoner au 53.71.06.61 et demander Franck.

PCW 8256, enseignant cherche tout logiciel éducatif (Maternelle, Primaire, Collège), listing ou disquette. Faire offre. G. Pineau, Le Petit Moulin, Montilliers, 49310 Vihiers. Tél. 41.75.04.35.

Recherche amstradistes dans la région Saint-Chamonoise pour fonder un club Amstrad. Ecrire à Bey Cabah, 3, rue de la Rive, 42400 St-Chamond. Tél. 77.31.33.84.

Urgent cherche notice de transmat en français. Echange jeux sur CPC 6128. Morin Stéphane. N °1103. Les Jodonnes, 63500 Issoire.

Cherche correspondant dans l'Yonne pour échange de programmes. Les Griffons, Saint-Sauveur en Puisaye. Tél. 86.45.56.70 après 17 h.

Recherche contacts avec possesseurs programmes serveurs vidéotext et passionnés de communication. Ecrire à Pierre Car, BP 1011 Perpignan cedex 66010. Urgent Merci.

Echange clavier Amstrad 664 avec manuel, disque ET 900 FF contre clavier 6128 avec manuel et disque system. G. Fromont, 28, rue grande, 27630 Ecos. Tél. 32.52.01.66 (Eure).

Je possède un amstrad CPC et je recherche correspondants(es) proche de ma région (92), c'est-à-dire Suresnes, Rueil-Malmaison, Saint-Cloud ou sinon autres villes proches, pour échanger jeux (K7 uniquement), idées, trucs et astuces et peut-être créer un club Amstrad. Si cela vous intéresse écrivez-moi vite. Jean-Philippe Favre, 1, avenue Jean-Jaurès, 92150 Suresnes.

Recherche correspondants pour échange idées, astuces, jeux et utilitaires divers et revues sur compatibles IBM PC. Ecrire Chastaing Philippe, 3, rue Saint-Thomas, 35400 Saint-Malo.

Possesseur PCW cherche contact sur Marseille et la région pour échange d'idées et plus. Contacter Michel Vassallucci, 8, impasse des joncs, 13008 Marseille. Tél. 91.72.43.82.

CPC 464 + DDI 1 cherche tous contacts pour échanges divers. Fabrice au 69.20.53.66.

Recherche correspondants possédant Amstrad 664 ou 6128 pour échange, sur Paris et banlieue, appelez après 18 h au 48.34.13.28.

Recherche amstradistes ayant écrit des logiciels éducatifs "santé" pour contacts et échanges. G. Isambart, 46, rue de Paris, 60000 Beauvais. Tél. 44.02.20.40.

Clubs ou particuliers, rejoignez les 324 membres français et étrangers du PCW club 38. Gratuit, doc contre 3,70 F sur enveloppe timbrée. PCW Club 38, Chatain, Le Snow, 74110 Avoriaz.

Recherche mode d'emploi de D.Base II et Multiplan. Ecrire à M. Cablé Stéphane, 9, rue de la Vicomté, 76490 Candebec en Caux. Tél. 35.96.33.74.

CPC 6128 Cherche correspondants pour échanges divers. Christophe Hardy, 23, rue Ambroise Paré, 26000 Valence.

Amstrad 6128 recherche contacts (filles bienvenues) dans la région parisienne de préférence pour échanges divers. Téléphonez à Franck après 19 h au 47.94.41.94 (Hauts-de-Seine).

Recherche possesseurs CPC 464, pour échanger jeux, programmes, astuces. Ecrire à Guignard Philippe, 38, rue des Iris, 69630 Chaponost. Réponse assurée.

Journaliste 50 ans, débutant sur PCW 8215 cherche conseils et éventuellement leçons rémunérées pour Locoscript, CP/M Plus, Dr Logo. Tél. 48.28.19.03.

Pour former club Amstrad 6128, 664, Lazer 500 et Epson HX-20. Cherche correspondant(e) pour échanges d'idées, d'astuces, et de logiciels. Inscription gratuite. Réponse assurée. Pour renseignements écrire à Philippe Soursou, 4, avenue Fernard Pezet, 46100 Figeac. Tél. 65.34.09.51.

Cherche listings de maths, physique, automatisme, électronique, DI, à partir de 3e, 2de jusque terminale. Ecrire à M. Ringeval Pierre-Yves, 4, rue du 8 mai 1945, 59264 Onnaing.

Cherche personne possèdant Amstrad CPC 464 pour échanger des jeux, idées, etc... Ecrire à M. Wallot Patrick, 7, avenue de la gare, 02500 Hirson ou tél. 23.58.13.95 poste 35 après 19 h.

Possesseurs d'Amstrad 464 + DD1 et synthé vocal technimusique cherche contacts, dans la région parisienne, ayant le synthé vocal Technimusique en vue d'échanger des logiciels tournant sur le synthé. (Programmeur et assembleur, j'ai fait des logiciels moi-même utilisant le synthé). Cherche aussi possesseurs de C Basic Compiler. Tél. 69.06.87.30 (après 20 h). Demander Michel.

Cherche trucs pour Sorcery + qui ont paru dans le n°10 d'Amstrad Magazine, rubrique Help (photocopies). Envoyez à : Bonfilhon Maurice, Route de Grans, 13300 Salon.

Echange moniteur monochrome Amstrad neuf très peu servi + une centaine de logiciels au choix pour CPC 464 + 150 F contre drive DDI1 avec interface et alimentation. Demander Bruno Elbaze au (1) 43.02.61.06 après 19 h 30 ou écrire au 73, avenue Henri Barbusse, 93220 Gagny.

Belgique et Nord France, souhaite correspondre avec utilisateurs CPC 6128 vue échange idées, programmes, sans but lucratif et très sérieux JMS - BP 54 - 5500 Dinant Belgique.

Possesseur Amstrad 464 cherche contacts sur région Aubervilliers, Seine Saint-denis pour échanges idées et logiciels. Demander Djamel H. au 43.52.77.32 après 17 h.

CPC 6128 possèdant nombreux prog. (+ de 200 dont SRAM 2, infiltrator, Hercule, ...) cherche correspondant(e)s pour échange de progs. Pas sérieux s'abstenir. Ecrire à Leconte Frédéric, 267, rue de Guise 02100 Saint Quentin.

Amstrad 464 cherche amstradiste pour échanges de logiciels ou listings, écrire à Baup. Frédéric, rue des Fossés, 55200 Vignot.

Echange moniteur GT 65 + adaptateur péritel MP2F + joystick Quick Shot + programme contre moniteurs couleur. Tél. 73.25.19.79.

Echange moniteur vert 6128 contre moniteur couleur +800 F (à débattre). Contacter M. Pierre Rebourg, 2, rue du Pdt Robert Schuman. 39600 Pessac. Tél. 56.36.43.55 après 19 h.

VENTE

Vends DBase II (disc - livre 300 pages) 200 F. Disc utilitaires (64 Pgms) 150 F. Bible du 6128 (micro appl. n° 16) 100 F. Programmation en assembleur + routines RSX 100 F. Peek et Poke 60 F. Tél. (1) 48.77.66.50. M. Blance, 1, rue de Bir-Hakeim, 94120 Fontenay-sous-Bois.

Vends Amstrad CPC 6128 couleur sous garantie 6 mois : 4 000 F. Tél. 60.15.15.89 après 18 heures.

Vends CPC 464 couleur + lecteur disc DD1 + imprimante matricielle Apple + programmes jeux et utilitaires sur disquette : le tout 5 000 F. Tél. 46.08.07.74 ou écrire à : Jardin P., 55, av. Edouard Vaillant, 92100 Boulogne.

Vends Amstrad CPC 464 (monochrome) excellent état + joystick + une dizaine de revues + très nombreux logiciels, le tout valant près de 9 000 F, cédé seulement à 3 500 F. Tél. 43.43.20.29 après 19 h (merci).

Vends 664 couleur (acheté 11/85) 3 800 F. Tél. 42.37.78.67 (demander Frédéric). Région parisienne.

Vends Amstrad CPC 464, moniteur couleur, très bon état + joystick + livre + utilitaires + de nombreux jeux. Vendu : 3 000 F (acheté en 1986). Tél. 43.76.45.47. Banlieue parisienne.

Vends CPC 464 monochrome + manette jeux + logiciels. Prix 2 000 F. Tél 60.84.75.77.

Vends Amstrad CPC 464 + moniteur monochrome + manuel + 80 jeux + Pascal avec manuel + assembleur/désassembleur avec manuel + fichier + gestion + "La bible du programmeur" : 1 800 F. Tél. (16.1) 60.29.12.29.

Vends Amstrad CPC 464 monochrome (01/86) + joystick + 40 jeux et utilitaires + revues. Le tout 2 000 F. Demander Marc au 34.10.08.40.

Vends lecteur 5'1/4 Jasmin AM5D + pour CPC 464 + divers jeux pour 1 500 F (acheté le 25/10/86). Tél. (1) 46.71.44.46, Eric, après 19 h.

A vendre Amstrad PCW 8512 avec imprimante + traitement de texte + housses + divers programmes sous garantie. Prix : 7 500 F. Tél. 69.34.05.21, Frédéric.

Vends Amstrad 6128 mono garantie avril 87 + disquettes (jeux + utilitaires). Peu servi, emballage d'origine. Prix : 4 500 F. Tél. 43.75.78.10 ou 45.99.47.26.

A vendre CPC 6128 couleur acheté en septembre : 5 000 F. Tél. Mme. Carvillot, 46.55.09.21.

Vends lecteur DDI-1 : 1 500 F cause achat 6128. Très bon état. Djoko, 1, rue des Onchères, Apt 1103, 69120 Vaulx-en-Velin. Tél. 72.04.34.32 après 18 H.

Vends Amstrad CPC 464 couleur + logiciels de jeux + joystick Quickshot II + revues. Prix : 3 000 F. Salichon Ronan, 5, bd de l'Europe, 69600 Oullins. 78.51.61.11. Le tout en très bon état (1985).

Vends CPC 464 couleur état neuf, sous garantie + K7 + mensuels Amstrad. Prix total : 3 000 F. Tél. 46.81.72.07.

Vends 664 monochrome compatible 6128. Extension 64 Ko. Comme neuf. + manuel d'utilisation : 3 500 F. Tél. 86.46.37.72 ou 86.46.23.05.

Vends Amstrad CPC 464 monochrome complet + cassettes jeux + manuel. Très bon état : 2 000 F. Vends synthétiseur vocal 1 pour 464-664-6128 : 250 F. Vends lecteur de disquettes DDI 1 + CPM : 1 300 F. Pour l'ensemble prix à débattre. Tél. Toulon, 94.75.75.66.

Vends Amstrad PCW 8512 + CPS 8256 + DBase II + Turbo-Pascal + 20 disquettes + livres. Prix : 7 500 F. Tél. 78.58.98.49 après 19 h (Lyon).

Vends G128 couleur sous garantie, livre + disquette système + magazines divers + logiciels + disquette + joystick : 4 800 F. 69.06.86.25 après 19 h.

Amstrad 464 couleur 3 000 F (29/10/86), MP-1 290 F (adaptateur péritel couleur, jamais servi), bureau spécial ordinateur 500 F (10/12/85, acheté 1 050 F), 46 disquettes 35 F (Top Secret, Zombi, Scram...), 3 livres sur le Turbo Pascal, CP/M 2.2, le livre de l'Amstrad CPC 464 CPC 664 tome 1, et le langage machine, un abonnement à Amstrad Action d'un an 150 F, plein de cartes de jeux (Zombi, Warrior +, Batman, Movie, Equinox, Nomad...) et de programmes de vie infinie (Nomad, Equinox, Commando, Bombjack, Sorcery +...). Tél. 50.57.25.93.

Vends CPC 464 + moniteur monochrome complet, état neuf. Prix : 2 000 F. Tél. 46.26.28.64 après 19 h.

Vends souris pour Amstrad CPC 464 très bon état : 550 F. Tél. 40.47.82.10 après 18 heures, 6, rue Deunbroucq, 44000 Nantes.

Vends livre avec 50 programmes pour Amstrad pour seulement 80 F. Ecrire à Gay Pascal, 3 HLM urgon 1, 18, rue du Montbrison, 05120 L'Argentière la Bessée.

Vends CPC 464 couleur + drive DDI-1 + imprimante DMP 1 + souris + synthétiseur vocal + crayon optique + compilateur + livres et doc : 7 500 F. Tél. 42.55.64.07. M. Billault.

Vends Amstrad CPC 464 couleur + un joystick Quickshot II + une vingtaine de logiciels + une housse + livres... : 3 600 F. Gerber Wilfrid, 94700 Maisons-Alfort.

CPC 464 + DD1 + RS 232 + Honeywells 11 + modem cherche conseils pour gestion imprimante. Echange de programmes. Véronique et Michel, 10, rue du Parc, 91720 Maisse. Tlj après 17 h 30, tél. 64.99.57.73.

Vends Amstrad CPC 464 lecteur cassettes intégré et moniteur couleur + extension mémoire 128 ko + joystick + accessoires (couvre clavier, rallonge alimentation) 3 300 F. Vends lecteur disquettes Amstrad 1 500 F. Tél. 39.71.11.21 après-midi.

Vends Amstrad CPC 464 couleur (+ nbreux jeux et 5 livres)3 500 F. Vends Casio FX 702 P (+ livres) 800 F. Cause départ. Matériel en très bon état. Contacter M. Billet, 5, place des Noisetiers, 27930 Angerville La Campagne. Tél.

32.28.24.16.

Vend imprimante GP-500 A très bon état, + câble + doc. Prix à débattre. Téléphonez au 22.47.40.12 après 19 h.

Vends CPC 6128 couleur (30/06/86) + souris + joysticks + Tasword 6128 + livres micro-application + 10 logiciels de jeux + livres programmes. Etat neuf, peu servi : 5 000 F. M. Tradre Mantion, 7, rue du Canal, 37000 Tours. Tél. 47.46.21.81.

A vendre CPC 464 monochrome neuf à 1 850 F et CPC 6128 couleur 6 000 F avec divers jeux et utilitaires. Tél. 46.65.71.90 et laisser message ou après 20 h. On vous rappelera.

A vendre CPC 464 couleur en très bon état + livres de programmes. Prix : 2 600 F. Tél. 80.92.22.87 (Côte d'Or) après 18 h 15.

Vends Amstrad CPC 664, c'est à dire l'unité centrale 64 K, lecteur de disquette intégré (lect. neuf), moniteur couleur, manuel, 1 utilitaire, le tout pour : 4 000 F. Dans la région de l'Oise (Beauvais), tél. après 19 H : 44.81.13.00.

Médecin vend ordinateur Xerox 820 II avec imprimante intégrale Data : 46.04.50.85. Prix à débattre.

Vous cherchez un CPC 464 ? Stop ! En voilà un. CPC 464 + 13 jeux : 2 000 F (6 mois garantis) cause achat d'un CPC 664. Ecrire à Leriche Olivier, 32, rue Verte, Appt 28, 62100 Calais, ou tél. 21.96.88.78.

Enregistrez, relisez, stockez, retransmettez à distance par téléphone les écrans de votre minitel ou vos programmes CPC Amstrad avec Datacord : 300 F. Tél. 90.55.91.65 pour doc. et démonstration. Sonorisez vos Amstrads en hifi, sans fil, portée 50 mètres, avec Supersound : 235 F. Logiciels spécialisés radio, météo, Okimate 20. Picault, 13450 Grans.

EMPLOI

Analyste-Programmeur, écrirait vos programmes professionnels (Comptabilité générale, clients, facturation, stock, paie, etc.) en Basic + Jetsam ou Cobol sur Amstrad PCW. Donnerait cours intiation, perfectionnement sur PCW. Tél. 43.48.54.57 après 18 h, ou écrire M. Didi, 30, rue Keller, 75011 Paris.

Editeur offre travail à domicile à toute personne sérieuse. Rens. contre 1 enveloppe timbrée + 2 timbres à Benarab, B.P. 49, 63360 Gerzat.

ATTENTION...

Installateur de magasin, spécialisé en micro informatique. Peut réaliser vos rêves les plus fous !.
Tél. à (1) 48.45.95.00

PETITES ANNONCES

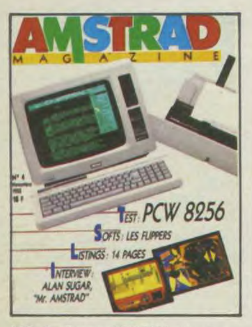
Envoyez-nous vos P.A. **gratuites** rédigées **très lisiblement** à :
Amstrad Magazine, 5-7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé

RUBRIQUE : ☐ **Vente** ☐ **Achat** ☐ **Echange** ☐ **Divers**

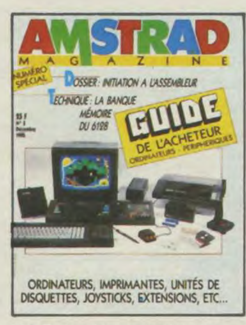
Les revues de référence







N° 4 - Test du PCW 8256. Alan Sugar en direct du Sicob. Initiation à l'Assembleur (2e partie).



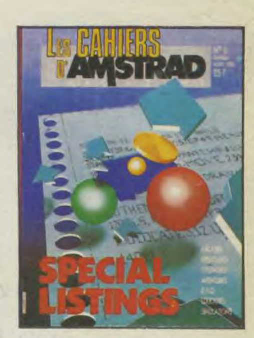
N° 5 - Le guide complet de l'acheteur : les ordinateurs et leurs périphériques. Initiation à l'Assembleur (3e partie).



N° 6 - Les premiers pas avec Locoscript. Le bouclier électroniqe.



N° 1 - Décembre/Janvier 1986 : tous les logiciels disponibles pour votre micro.



N° 2 - Le premier spécial listings : 54 pages à retaper !



N° 7 - Amstrad Expo : le guide. La souris AMX en test. CP/M : et le CPC devint pro GSX.



N° 8 Help : le début avec Sorcery +. Initiation au Logo : 1re partie. PCW : le Memory Map.



N° 9 Minitels, interfaces, modems : dossier télécommunication. Initiation à CP/M, Logo (2e partie) et DBase II. Réalisez votre lecteur 5"1/4.



N° 3 - CPC et PCW au travail ! Pour les professionnels ou les bidouilleurs : tous les outils. Machines, périphériques, logiciels et astuces de programmation.



N° 4 - Les Cahiers des Vacances : des listings à ne plus savoir quand bronzer.



N° 10 Dessinez avec votre CPC : le dossier de tous les outils disponibles. Le nouveau PCW 8512 au banc d'essai. Initiation au Logo (3e partie).



N° 11 Le point sur les disquettes 3 pouces. Un week-end à Londres à gagner. Dossier imprimantes.



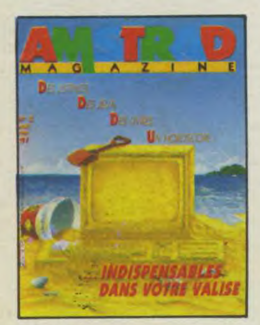
N° 12 Enquête : des pirates, où ça ? Initiation au Pascal.



N° 5 - Le Spécial utilitaire et professionnel. 230 logiciels testés. Communication avec les Amstrad. Le nouveau PC 1512.



N°6 - Le "Spécial" logiciels de jeux : tout ce qui existe en arcade, simulation, aventure, wargame, sport.



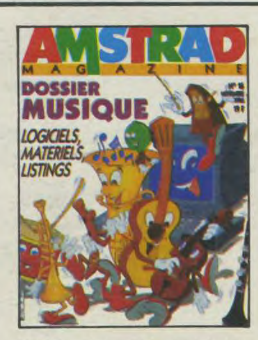
N° 13 Pour passer de bonnes vacances : pleins de jeux et de listings.



N° 14 Le point sur la rentrée. Dossier éducatif.



N° 15 - Dernier-né de la "famille" Amstrad : le PC 1512 testé.



N°16 - Musique et Amstrad : les logiciels, le matériel et des listings.



N°17 - Amstrad Expo : le plan avec les nouveautés sur chaque stand. La distribution du PC 1512.

Les n° 1, 2 et 3 d'Amstrad Magazine sont épuisés.

CHAINE COMPACT-DISC LASER
elle va faire jazzer.



La nouvelle chaîne Amstrad Midi CD-1000 va faire du bruit dans le monde de la haute fidélité.
Et une sacrée musique dans vos oreilles.
Pour 4490F Amstrad offre un ensemble esthétique et de faible encombrement réunissant le meilleur de la technologie actuelle:

- un lecteur de compact-disc à laser, le sommet de la qualité musicale, avec toutes les fonctions automatiques nécessaires.
- un double lecteur enregistreur de cassettes compatible bandes ferro, chrome métal, etc.,
- une platine tourne disque à cellule magnétique, (33 et 45 tours)
- un tuner PO, GO et FM stéréo,
- un amplificateur stéréo de 2 x 20 watts musicaux avec équaliseur graphique,
- 2 enceintes compactes à haute définition.

Une seule prise à brancher et vous voilà prêt à savourer et à enregistrer** TOUTES les sources musicales actuelles.
Amstrad Midi CD-1000 : la musique, toute la musique, dans toute sa pureté.
• La même chaîne existe en meuble rack avec 2 enceintes de grande taille Amstrad Compact CD-2000 : 4990F.

** Prix public généralement constaté.*
*** La loi n'autorise la copie que pour l'utilisation personnelle.*

AMSTRAD
LE MORDANT TECHNOLOGIQUE

AMS 19
Merci de m'envoyer une documentation complète sur les nouvelles chaînes Amstrad Midi CD-1000 et Compact CD-2000.

nom : ____________________
adresse : ____________________
____
code postal |_|_|_|_|_| ville ____________
____________ tél. : ____________

Renvoyer ce coupon à
Amstrad France, BP 12 - 92312 Sèvres cedex
Ligne consommateurs : 46.26.08.83

Mendès-France. M.C